ANNO 1800 Mit Schwung zurück in die Vergangenheit: Das neue Anno im Test + Tuning-Tipps

RAGE 2 Großer Test + Technik-Tipps: Die Vor- und Nachteile der Postapokalypse

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

SHADOW TACTICS
BLADES OF THE SHOGUN

Knifflige Fernost-Taktik in bester Commandos-Tradition mit spannender Shogun-Story

BORDERLANDS 3

Lang genug mussten wir auf die Fortsetzung des kultigen Comic-Shooters warten, nun durften wir sie sogar schon ausgiebig spielen – großes Entwickler-Interview inklusive!

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Wir haben das Mittelalter-Abenteuer ausführlich getestet und waren trotz hoher Erwartungen positiv überrascht – ein echtes Einzelspieler-Highlight mit toller Story.

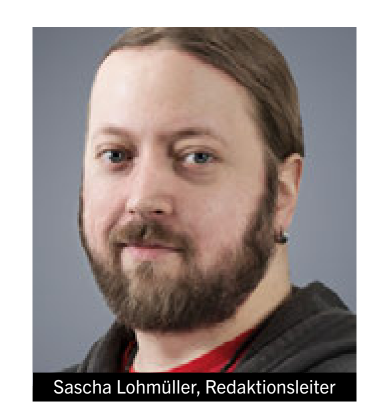


AUSGABE 322
06/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



2K hat die Büchse geöffnet – **wir kehren nach Pandora zurück!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Bereits seit mehreren Jahren haben wir eigentlich vor jeder neuen Messe damit gerechnet, dass wir endlich handfeste Infos zu Borderlands 3 erfahren. Warten mussten wir jedoch bis April 2019, denn erst dann erfolgte die offizielle Ankündigung der Comic-Shooter-Fortsetzung. Mittlerweile konnten wir die Entwickler sogar besuchen, das Spiel mehrere Stunden ausgiebig ausprobieren und dabei sogar mit den Machern plaudern und sie mit unseren Fragen löchern. Heraus kam unsere proppenvolle Coverstory.

Ebenfalls erst kürzlich angekündigt wurde Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint, der nächste Teil der Shooter-Reihe aus dem Hause Ubisoft. Wie schon in Wildlands verschlägt es euer Team aus Spec-Ops-Soldaten in eine offene Welt. Die größte Neuerung: Verwundete Kameraden könnt ihr nun auf euren Schultern aus der Schusslinie schleppen. Was es sonst noch alles Neues gibt, lest ihr in der Vorschau.

Bei den Tests haben wir diesmal einen echten Überraschungs-Hit dabei – A Plague Tale: Innocence. Dass das Mittelalter-Abenteuer mit seinem Fokus auf die Story und seinem schicken Stealth-Gameplay das Zeug zu einem echt guten Spiel hat, das wurde uns ja schon nach den ersten Anspiel-Events klar. Dass der Titel nun aber sogar einen Award absahnt und es in unseren Einkaufsführer schafft, hätten wir so nicht erwartet. Chris verrät euch in seinem Test alles Weitere, was ihr wissen müsst.

Auch Rage 2 hat es in den Testbereich dieser Ausgabe geschafft. Den Endzeit-Shooter aus dem Hause Bethesda haben wir ja schon mehrfach anspielen können, einen wirklich allumfassenden Eindruck von der offenen Welt und der Story konnten wir dabei aber natürlich nicht erhaschen. Nun haben wir die Postapokalypse bis in den letzten Winkel erforscht und verraten euch, was die Stärken des heiß ersehnten Shooters sind und wo seine dann doch auch vorhandenen Schwächen liegen. Ein paar praktische Tuning-Tipps legen wir auch noch obendrauf.

Strategie-Freunde können sich in diesem Monat gleich über einen Test-Doppelpack freuen. Zum einen nehmen wir Anno 1800 unter die Lupe. Die Reihe kehrt in diesem Jahr nach zwei futuristischen Ablegern endlich wieder zu einem klassischen Szenario zurück – und macht damit alles richtig, wie wir im Test feststellen konnten. Anno 1800 ist nicht weniger als das beste Anno der letzten Dekade. Auch hier gibt's noch ein paar Technik-Tipps als Bonus obendrauf. Zum anderen erscheint mit Total War: Three Kingdoms ein neuer, vollwertiger Teil der altehrwürdigen Strategie-Reihe – und setzt sich gleich die Krone als bester Ableger der Reihe auf. Welche Änderungen es gibt, welche Rolle die neuen, mächtigen Helden spielen und welche Anfangsschwierigkeiten auf euch warten könnten, lest ihr ab Seite 52.

Davon abgesehen werfen wir im Aktuelles-Teil einen Blick auf Divinity: Fallen Heroes, Star Wars: Jedi – Fallen Order und Ancestors: The Humankind Odyssey, nehmen Mortal Kombat 11 und Imperator: Rome unter die Lupe und schließen mit dem 13. Teil unserer Branchenriesen-Reihe ab. Extended-Käufer arbeiten sich zudem taktisch durch den Hit Shadow Tactics: Blades of the Shogun.

Und nun: Viel Vergnügen beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reiseziele des Monats: Los Angeles, Paris, Hamburg, Glasgow und noch mal Paris. In Fürth besucht wurden wir ebenfalls – von den Larian Studios mit Divinity. +++

+++ Schönster Tippfehler, der es zum Glück nicht ins Heft geschafft hat: Ghost Recon: Beakpoint. +++

+++ Titel, der in diesem Monat die blödesten Wortspiele hätte auslösen können: Ancestors: The Humankind Odyssey. Aber wir wollen uns ja hier auch nicht zum Affen machen. +++

+++ Überraschungs-Remake des Monats: XIII. Bitte nicht verhunzen, danke! +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Überraschung des Monats: A Plague Tale: Innocence. Dass das Spiel gut werden würde, haben wir uns gedacht. Jetzt gab's sogar einen Award. Glückwunsch! +++

+++ Da sag noch mal jemand, Spiele würden keinen Bildungsauftrag erfüllen. Ohne die Tests in diesem Monat wüssten wir nicht, dass ein „Mordhau" ein Schlag im Mittelalterkampf mit dem Knauf auf den Schädel des Gegners ist. Und von der China-Geschichtsstunde Total War: Three Kingdoms fangen wir erst gar nicht an. +++

+++ Passende Screenshots für Mortal Kombat 11 zu finden, die man ohne Bauchschmerzen abdrucken kann: gar nicht so einfach! +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wer zuerst das Editorial links gelesen hat, hat es vielleicht schon bemerkt: Wir haben uns entschieden, ab dieser Ausgabe auf die Kursivierungen von Spieletiteln zu verzichten. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play4 | Ausgabe 06/19



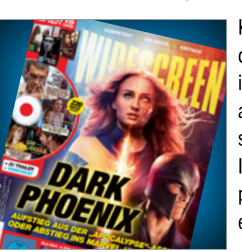
Wir PCler können uns ja bei Bedarf immer neue Hardware ins Gehäuse kloppen, die Konsoleros müssen da schon auf eine neue Generation warten. Genau dazu gibt's nun erste Infos.

N-ZONE | Ausgabe 06/19



Neue Konsolengeneration, die Zweite. Auch bei der N-ZONE steht das nächste Gerät im Fokus, hier eben die Switch 2.0 statt der PS5. Mario darf in der neuen Generation natürlich nicht fehlen.

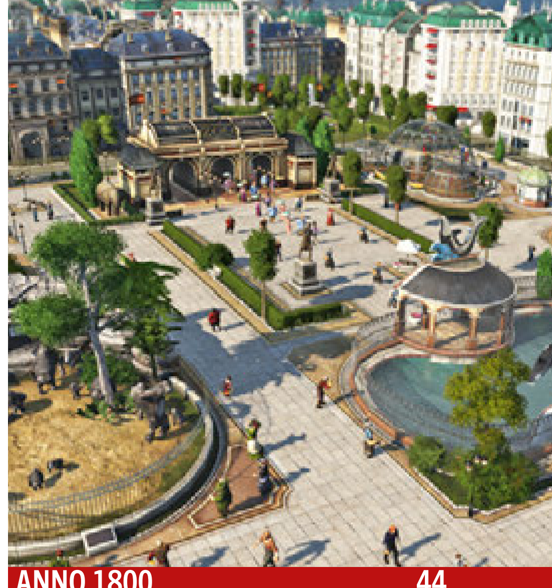
Widescreen | Ausgabe 06/19



Kaum ist sie Königin des Nordens (we called it!), widmet sich Sansa aka Sophie Turner auch schon anderen Aufgaben. In Dark Phoenix verkörpert sie zum Beispiel erneut Jean Grey.

INHALT 06/2019


BORDERLANDS 3 10


ANNO 1800 44


TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT 18

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

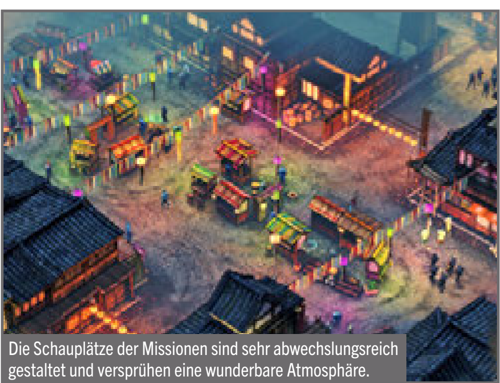
EXTENDED

SERVICE

. . . und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION auf DVD


In unserer Vollversion Shadow Tactics: Blades of the Shogun schleicht ihr durch das virtuelle Japan des Jahres 1615.


Die Schauplätze der Missionen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und versprühen eine wunderbare Atmosphäre.


Ähnlich wie im Strategie-Klassiker Commandos lenkt ihr eine Einheit aus Spionen, Attentätern und Saboteuren durch feindliche Gebiete.

SHOGUN TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Wir schreiben das Jahr 1615 und befinden uns in Japan. Ein neuer Shogun will für Recht und Ordnung sorgen und beauftragt daher ein Team aus Saboteuren, Attentätern und Spionen, um seine Widersacher auszuschalten. Und dieses Team steuert – wer hätte es gedacht – natürlich ihr. In bester Commandos-Manier lenkt ihr eure Truppe durch herausfordernde, abwechslungsreiche Levels und nutzt die Fähigkeiten der einzelnen Charaktere, um die Missionen zu erfüllen und dabei möglichst klug und ungesehen vorzugehen.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von Shadow Tactics: Blades of the Shogun handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nachdem ihr die Installation von der Disc aufgerufen habt, startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Strategie
Publisher: Daedalic
Veröffentlichung: 6. Dezember 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista 64-bit, Intel i3 2,5 GHz / AMD Quad-Core 2,5 GHz, 4 GB RAM, Geforce GT 640 / AMD HD 7750, 13 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10, Intel i3 3,5 GHz / AMD Quad-Core 3,9 GHz, 6 GB RAM, Geforce GTX 570 / AMD Radeon HD 6950, 13 GB freier Festplattenspeicher

Viel Spaß!

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Shadow Tactics: Blades of the Shogun

TOOLS
- 7 Zip (16.04)
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player (2.2.6)

VIDEOS (SPECIAL)
- E3 2019: Spiele-Ankündigungen
- Retro: Rollercoaster Tycoon

VIDEOS (VORSCHAU)
- Borderlands 3
- Ghost Recon: Breakpoint
- Observation
- Rage 2
- Star Wars: Jedi – Fallen Order



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Anno 1800: Video-FAQ
- Anno 1800: Tipps zum Start
- E3 2019: Das wollen wir nicht sehen
- E3 2019: Diese Spiele wünschen wir uns
- Top 10: Steam-Flops
- Top 10: Spiele-Reboots

VIDEOS (TEST)
- Anno 1800
- Katana Zero
- Mordhau
- World War Z



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
Borderlands, Rage 2, WoW: Battle for Azeroth, Jurassic World: Evolution

Hört gerade:
Belzebubs – Pantheon of the Nightside Gods; Amon Amarth – Berserker; Kampfar – Ofidians Manifest; Månegarm – Fornaldarsagor

Ist neidisch:
auf Kollegin Maria, die sich im Urlaub sonnt und deswegen auch die Seite hier nicht ausfüllen konnte.

Begrüßt an dieser Stelle:
die nagelneue Büro-Kaffeemaschine. Sie hat noch keinen Namen.

ANDREAS SZEDLAK | Redakteur



Spielt zurzeit:
The Division 2, Mortal Kombat 11

Schaut gerade:
wie warm es Mitte Juni in Griechenland sein wird. Da verbringe ich meinen Badeurlaub.

Freut sich auf die E3:
Die spannendste Woche des Spielejahres, welche Überraschungen wird sie bringen?

Versucht gerade:
eine Low-Carb-Diät durchzuziehen. Warum? Siehe oben!

KATHARINA PACHE | Redakteur



Spielt zurzeit:
Katana Zero, Sekiro: Shadows Die Twice

Liest gerade:
Malazan Book of the Fallen: Gardens of the Moon – war schwierig, reinzukommen, aber jetzt zieh' ich es durch und so langsam wird es sogar spannend. Auf einen Abschluss der Romane zu Game of Thrones braucht man glaub ich echt nicht mehr warten.

Letztes Wochenende:
war ich auf einem Festival, bei dem es nur eine Toilette für Tausende Gäste gab. Mutig! Immerhin gab es auch zu wenig Getränkestände.

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt zurzeit:
Total War: Three Kingdoms, Imperator Rome, Gears 4 und The Division 2

Schaut gerade:
die finale Staffel von Game of Thrones und ist ein wenig enttäuscht. Gut, die letzte Folge erscheint erst nach Redaktionsschluss, daher will ich mir noch keine endgültige Meinung bilden.

Liest derzeit:
Wolfskrieg von Bernhard Cornwell. Ob die lange Uthred-Saga mit dem Band endlich ihren Abschluss findet? Da bin ich mir noch nicht sicher, aber schaden würde es tatsächlich nicht.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Borderlands GOTY, Life is Strange 2: Episode 3 und Days Gone (PS4). Letzteres ist richtig gut und besser als ich erwartet hatte.

Spielt derzeit:
A Plague Tale: Innocence und danach dann vermutlich Borderlands 2.

Liest gerade:
111 Gründe, Energie Cottbus zu lieben von Zeit-Redakteur Christian Spiller. Kann ich jedem an Fußball interessierten Menschen empfehlen, um ebenfalls die Erleuchtung für den großartigsten Fußballverein der Welt zu erfahren.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Rage 2, Rage, Doom (2016). Habe übrigens seit zwei Wochen Kopfweh.

Spielt derzeit:
Final Fantasy XII (Switch), Mad Max, Zelda: Oracle of Ages, A Plague Tale und in Kürze das hoffentlich gute Bloodstained: Ritual of the Night.

Möchte sich an dieser Stelle mal bedanken:
Bei unserem preiswerten Thai-Lokal um die Ecke. Ohne eure feinen Currys wäre ich vermutlich schon lange vom Stuhl gekippt.

Backt derzeit wieder gerne:
Schokoladenkekse. Endlich habe ich ein ordentliches Rezept zusammen.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Shadow of the Tomb Raider durch. Muss ja endlich mal. Na ja.

Ist:
vollkommen spoilerresistent. Ich hab den Film noch nicht gesehen, weiß aber ganz genau, wer in Avengers Endgame stirbt und wer nicht. Don't judge me. Das Online-Leben ist dadurch wesentlich entspannter.

Freut sich:
schon auf die E3, diesmal das erste Mal mit Kollege Philipp Sattler. Hi!

Muss sich:
endlich wieder einen Netflix-Account anschaffen. Russian Doll klingt gut.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
PES 2019, Hollow Knight, Rage 2

Schaut gerade:
das Super-Strong-Style-16-Tournament 2019, das komplette WWF-Jahr 1997, Spider-Man: Into the Spider-Verse

Hört gerade:
mal wieder die Low Teens von Every Time I Die (fantastisches Album!)

Hat immer noch nicht
Avengers: Endgame gesehen, aber trotz hoher Social-Media-Aktivität noch keinen einzigen Spoiler mitbekommen. Es gibt doch Wunder!

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Close to the Sun, Wraithslayer

Schaut gerade:
weder die letzte Staffel Game of Thrones noch den neuen Avengers-Film und hat auch keinerlei Ambitionen, das zu ändern.

Hört gerade:
Ratatat – Cream on Chrome

Freut sich über:
den direkten Zweitliga-Aufstieg des Karlsruher SC. Ein weiteres Relegations-Drama hätten meine Nerven wohl nicht mitgemacht.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Spielt gerade:
A Plague Tale: Innocence

Ist ein wenig:
enttäuscht von der letzten Staffel Game of Thrones. War zwar gut, aber irgendwie habe ich mir mehr erwartet. Don't judge me.

Hat Rückenschmerzen:
vom Nähen und allgemein vom Sitzen. Aber bald wird der Hintern hochgehievt und dann geht's zum ersten Mal so richtig zum Yoga. Sport ist Mord, aber wenn mich das vor der totalen Verkrüppelung bewahrt, bin ich gewillt, diesem ominösen Bewegungsdrang eine Chance zu geben.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

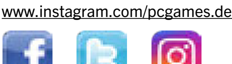
Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

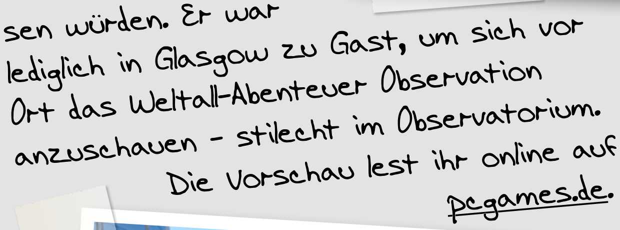


Grenzgänger

Den weitesten Weg legte in diesem Monat Matthias zurück, denn für ihn ging es nach Los Angeles. Dort schaute er sich das neue Borderlands 3 nicht nur an, sondern spielte den heiss ersehnten Nachfolger des Sci-Fi-Comic-Shooters sogar schon selbst ausführlich. Heraus kam eine schicke Cover-Story, was euch sicher schon aufgefallen ist. Schliesslich hattet ihr das Heft ja schon in den Händen. Sonst wärt ihr ja nicht hier. Science!



Major Luke

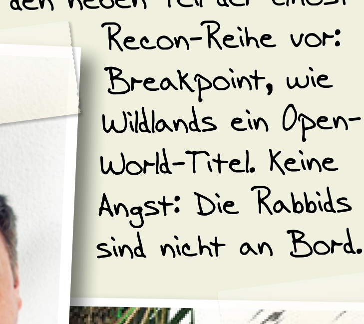


Nein, nein, Lukas ist diesen Monat nicht unter die Astronauten gegangen. Obwohl wir ihn manchmal gerne auf den Mond schiessen würden. Er war lediglich in Glasgow zu Gast, um sich vor Ort das Weltall-Abenteuer Observation anzuschauen – stilecht im Observatorium. Die Vorschau lest ihr online auf pcgames.de.



Falscher Hase

Auch Matti war diesen Monat mal wieder unterwegs. Diesmal verschlug es unseren Redaktions-Lappen nach Paris, denn dort stellte Ubisoft erstmals den neuen Teil der Ghost-Recon-Reihe vor: Breakpoint, wie Wildlands ein Open-World-Titel. Keine Angst: Die Rabbids sind nicht an Bord.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

NEUE HOME & GAMING HIGHLIGHTS 2019

B5A 19V1
UVP 599,- EUR

- CPU AMD Ryzen 5 2400G 3,6 GHz
- VGA AMD Radeon RX Vega 11
- RAM Crucial DDR4 16GB
- SSD Crucial 240GB
- HDD Toshiba 1TB SATA III
- Windows 10 Home 64-bit

HIGH QUALITY
geplant, gebaut, geprüft in Germany

AUFRÜSTSERVICE
ZUKUNFTSSICHERE UPGRADES

G15AG 19V1
UVP 1.399,- EUR

- CPU AMD Ryzen 5 2600 3,4 GHz
- VGA Nvidia GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6
- RAM Crucial DDR4 16GB
- SSD Crucial 240GB
- HDD Toshiba 1TB SATA III
- Windows 10 Home 64-bit

ohne vorinstalliertes Win 10 Home 64Bit ohne Lizenz Key
UVP 1.299,- EUR

AMD | crucial | NVIDIA | TOSHIBA | Microsoft

Weitere Infos zu diesen und weiteren **Gaming-PCs** und **-Notebooks** aus der aktuellen Serie, in welchen **CAPTIVA Fachmärkten** und wo die Geräte **online** erhältlich sind, findet ihr hier:

www.captiva-power.de



CAPTIVA GmbH | Siemensstr. 9 | 85221 Dachau | Telefon: 08131/56950 | info@captiva-power.com

Von: Matthias Dammes

Wir waren auf dem großen Vorstellungsevent in Los Angeles zu Gast und konnten den Loot-Shooter erstmals anspielen.

Borderlands 3

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Termin: 13. September 2019

Ganze fünf Jahre ist es her, seit mit The Pre-Sequel! der letzte Teil der Borderlands-Reihe erschienen ist. Lange Zeit fragten sich Fans, wann die Entwickler von Gearbox Software ihre beliebte Serie endlich fortsetzen würden. Immer wieder gab es Gerüchte und wenig versteckte Andeutungen seitens der Macher. Auf der Penny Arcade Expo im März sorgten Gearbox-Chef Randy Pitchford und sein Team endlich für Klarheit. Borderlands 3 kommt, und zwar noch in diesem Jahr.

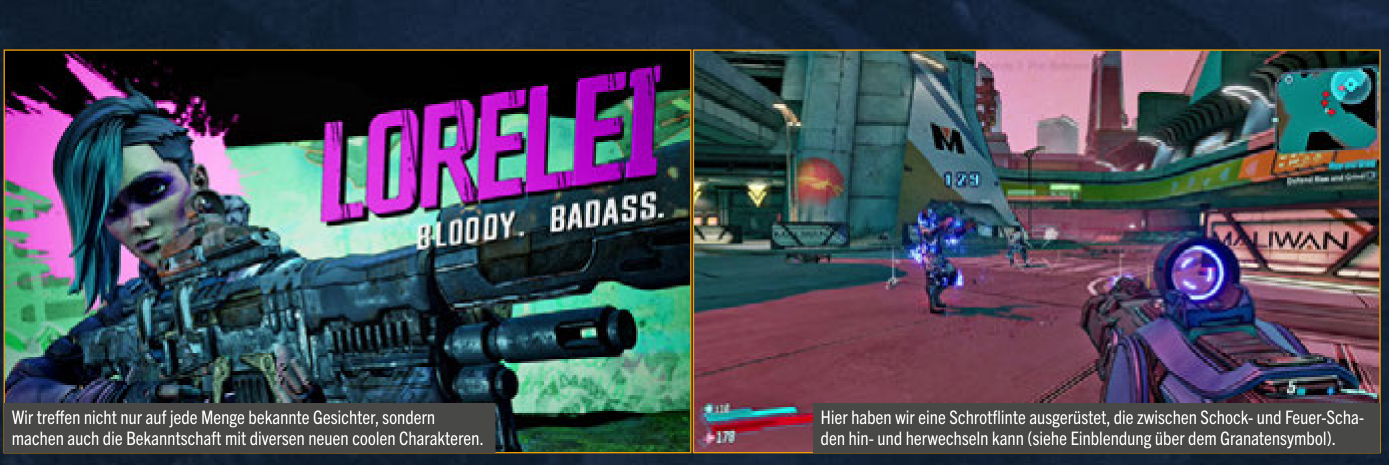
Entsprechend schnell nimmt nun auch die Marketing-Maschine zum Titel seine Fahrt auf. Als Teil der weltweiten Premieren-Präsentation des Gameplays von Borderlands 3 lud uns Publisher 2K Games nach Los Angeles ein. Hier konnten wir einer einstündigen Präsentation der Entwickler beiwohnen, das Spiel ausführlich mit zwei der vier neuen Helden-Charaktere anspielen sowie interessante Gespräche mit den Machern führen.

Kinder der Schatzkammer

Zum Auftakt des großen Gameplay-Events betreten zunächst Gearbox-Chef Randy Pitchford und Creative Director Paul Sage die Bühne. Schließlich wollen die Macher es sich nicht nehmen lassen, die ersten je gezeigten Spielszenen aus Borderlands 3 selbst vorzustellen, bevor sie die hungrige Journalisten-Meute auf die Spielstationen loslassen. Dazu beschwört Pitchford natürlich auch die außergewöhnliche Bedeutung des Projekts. Bei Gearbox sei man sich der großen Erwartungen der Fans bewusst und habe versucht, dem treu zu bleiben, was Spieler unter Borderlands verstehen. Dazu gehöre auch der Verzicht auf Live-Service-Features und Ingame-Mikrotransaktionen. Skins und Outfits werden wie bei Borderlands 2 lediglich als DLCs verkauft.

Inhaltlich machen die Entwickler keine halben Sachen. Borderlands 3 soll das größte Spiel der Reihe werden und mehr Bosskämpfe denn je bieten. Jedes große Abenteuer hat aber auch einen bescheidenen Anfang. Diesen präsentieren uns die Entwickler auf der Bühne mit live gespieltem Gameplay. Die gezeigten Szenen beginnen, als der gespielte Kammerjäger auf Claptrap trifft, der ihm ein Echo-Gerät aushändigt. Dadurch wird das Interface mit Lebensbalken und Minimap aktiviert. Hier bleibt sich die Reihe also treu. Schließlich starteten auch die Vorgänger nach dem gleichen Schema. Schnell werden aber auch Unterschiede und Neuerungen deutlich.

Direkt ins Auge sticht die Grafik. Auf den ersten Blick sieht das Spiel nicht viel anders aus, als man es von den bisherigen Abenteuern gewohnt ist. Aber gerade in Bewegung werden die Fortschritte deutlich. Die Welt sieht detailreicher aus, Bild sowie Texturen wirken deutlich schärfer. Den Entwicklern ist es dabei allerdings erstaunlich gut gelungen, den einzigartigen Artstyle von Borderlands aufrecht zu erhalten. Bis zum Release besteht aber auch noch Optimierungsbedarf. So beobachteten wir trotz der potenten AMD-Präsentationsrechner vereinzelte Texturnachlader. Davon abgesehen wirkten die von uns gespielten Spielabschnitte aber schon erstaunlich poliert.



Wir treffen nicht nur auf jede Menge bekannte Gesichter, sondern machen auch die Bekanntschaft mit diversen neuen coolen Charakteren.

Hier haben wir eine Schrotflinte ausgerüstet, die zwischen Schock- und Feuer-Schaden hin- und herwechseln kann (siehe Einblendung über dem Granatensymbol).

Elemente spielen wieder eine wichtige Rolle. Hier beschießen wir eine Gruppe Ratch mit korrosiven Geschossen.

Das Spiel beginnt damit, dass Lilith als Anführerin der Crimson Raider neue Kammerjäger sucht, die ihr beim Kampf gegen die Children of the Vault beistehen. Dabei handelt es sich um einen fanatischen Kult unter der Führung der Zwillinge Tyreen und Troy Calypso. Tyreen ist in der Lage, die Lebenskraft aus allen lebenden Dingen zu saugen. Also macht sie sich mit ihren Anhängern auf die Suche nach den Vaults, um sich die Macht der Schutzkreaturen dieser Schatzkammern einzuverleiben. Als Kammerjäger haben wir natürlich etwas dagegen. Soweit wir das in der Kürze der Zeit bislang sehen konnten, kommt dabei auch der typische Borderlands-Humor nicht zu kurz. Allein schon die Tatsache, dass die Hauptgegenspielerin Tyreen Calypso im Grunde nur eine völlig überzeichnete Version eines Streamers/Influencers darstellt, zeigt, wie wenig sich das Spiel selbst ernst nimmt.

Mehr als nur eine Waffe

In der ersten Mission gilt es, unter der fachkundigen Führung von „General“ Claptrap eine Basis des Gegners zu infiltrieren. Aber keine Sorge, Borderlands verkommt nicht zu einem Stealth-Spiel, auch wenn Claptrap einen unbeholfenen Versuch unternimmt, sich anzuschleichen. Schlussendlich muss aber auch der kleine Roboter zugeben, dass „es eher ungewöhnlich für Pandora wäre, wenn nichts explodiert“. Entsprechend geht es auch in Borderlands 3 wieder um abgefahrene Action mit jeder Menge durchgeknallter Waffen.

Neu ist dabei, dass einige der Knarren jetzt über zwei Schussmodi verfügen. So zeigten die Entwickler während der Präsentation eine Pistole, die sowohl normale Kugeln als auch kleine Miniraketen verschießen kann. Während der Anspielsession fanden wir unter anderem ein Gewehr, bei dem wir zwischen Schock- und Feuerschaden wechseln konnten. Auf diese Weise stehen dem Spieler mehr Optionen im Kampf zur Verfügung, ohne die ausgerüsteten Waffen wechseln zu müssen.

Die Elemente spielen auch diesmal wieder eine große Rolle und sie funktionieren genauso, wie man es aus den Vorgängern kennt. Nicht mehr dabei ist allerdings das Slag-Element, das in den Augen der Entwickler zu stark war und für die meisten Builds zum Einsatz gekommen ist. Als Ersatz wurde nun das Radioaktiv-Element eingeführt. Damit getroffene Gegner erleiden Schaden über Zeit und strahlen auf in der Nähe befindliche Kollegen ab. Außerdem explodieren die betroffenen Feinde, sobald sie sterben.

Loot für alle

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei den Waffen in Borderlands sind die verschieden Hersteller und welche Unterschiede diese mit sich bringen. So sind Knarren von Torgue vor allem dafür bekannt, dass sie hohen, häufig explosiven Schaden verursachen, während S&S-Waffen zum Beispiel für hohe Magazin-Kapazitäten bekannt sind. Diese Unterschiede zwischen den einzelnen Herstellern sollen nun noch deutlicher auffallen. Schön zu sehen ist das vor allem bei den Schießeisen von Tediore. Anstatt



Es gibt nicht nur Waffen mit Beinen, sondern auch Gehirne mit Beinen. Diese entstehen aus einer legendären SMG beim Nachladen, die wir bei einem KI-Boss gefunden haben.

Amara führt als Sirene mächtige Phasenskills in den Kampf. Im Skilbaum erkennt ihr links und rechts Elemente, Augmentierungen und neue Actionskills, die mit dem Erreichen der jeweiligen Baumstufe freigeschaltet werden.

ZUHAUSE BESTENS

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

ab 9,99 €/Monat*

Für 12 Monate,
danach 29,99 €/Monat.



JETZT 240,– €
PREISVORTEIL SICHERN!*









Der Digi-Klon von Zane ist ein sehr nützliches Spielzeug, um Gegner abzulenken und sich selbst schnell aus einer Gefahrenzone zu befördern.

sie beim Nachladen einfach nur wie eine Granate wegzuwerfen, werden auf diese Weise nun die schon im Trailer angedeuteten „Waffen auf Beinen“ beschwört und sorgen so für zusätzliche Feuerkraft und Ablenkung auf dem Schlachtfeld.

Es machte schon in den drei Stunden Spielzeit, die uns auf dem Event zur Verfügung standen, eine Menge Spaß, mit all den verschiedenen Waffenarten herumzuexperimentieren. Denn wie gewohnt schüttet uns das Spiel förmlich mit Loot zu, so dass wir ständig vor neuen Möglichkeiten stehen. Neben Geld, Munition und Waffen gehören zum Loot auch wieder die unterstützenden Gegenstände zur Ausrüstung des Charakters. Schilde sowie Granaten- und Klassenmods sind wieder mit von der Partie. Außerdem verfügten wir noch über einen vierten Ausrüstungsslot, dessen Funktion wir in der Demo jedoch noch nicht erkennen konnten.

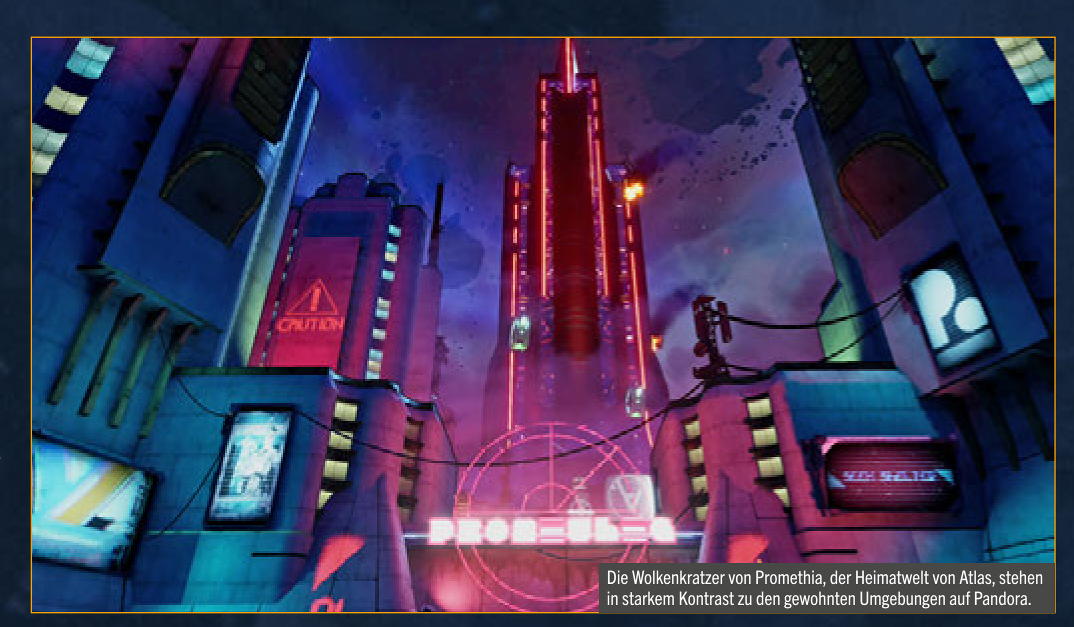
Eine interessante Neuerung in Sachen Loot gibt es für Spieler, die Borderlands gerne im Koop erleben. Die Entwickler nennen das System „Instanced Loot“„. Das bedeutet nicht weniger, als dass jeder Spieler seinen eigenen, an seinen persönlichen Level angepassten Loot erhält. Auf diese Weise soll es keinen Kampf mehr unter Mitspielern um die beste Beute geben. Wer aber nach wie vor nach dem alten System spielen möchte, kann das im sogenannten Classic Mode machen.

Fähigkeiten sorgen für Action

Aber natürlich geht es den Gegnern nicht nur mit allerhand Feuerkraft an den Kragen. Die vier Kammerjäger bringen auch wieder ihre ganz speziellen Fähigkeiten in Form von Actionskills ins Spiel. Davon gibt es diesmal gleich eine ganze Handvoll. Drei dieser Fähigkeiten stehen jedem Charakter zu Beginn zur Auswahl, von denen eine aktiv ausgerüstet und in den Kampf mitgenommen werden kann. Zu jedem dieser drei Startskills gehört ein eigener Skilltree. Mit jedem Stufenaufstieg gibt es wie üblich Fähigkeitspunkte, die in den jeweiligen Bäumen in passive Verbesserungen investiert werden. Dadurch schaltet man mit der Zeit aber auch weitere Actionskills sowie Augmentierungen und Elementarverbesserungen frei.

Mit Letzteren lässt sich die Wirkungsweise der einzelnen Fähigkeiten verbessern. So bietet jeder Charakter bereits für sich genommen eine breite Spanne an Spielweisen. Selbst ausprobieren konnten wir das bisher mit der Sirene Amara und dem Operative Zane. Wie für ihre Art bekannt, setzt Amara natürlich auf Phasen-Fähigkeiten. Ihre Startfähigkeiten sind folgende: Phasecast sendet eine astrale Projektion nach vorne aus, die allen Gegnern in ihrem Weg Schaden zufügt. Bei Phaseslam springt Amara in die Luft und schlägt hart auf dem Boden auf, was Gegner im Umkreis umwirft und ihnen Schaden zufügt. Mit Phasegrasp beschwört die Sirene eine Faust aus dem Boden, die einen Widersacher für ein paar Sekunden festhält.

Zane setzt dagegen vor allem auf nützliche Gadgets. Mit dem SNTNL schickt er eine Drohne in den Kampf, die selbstständig über das Schlachtfeld fliegt und Gegner mit einem Geschütz angreift. Besonders für das Gruppenspiel nützlich ist die Barriere, die Zane vor sich aufbaut und alle ankommenden Geschosse abfängt. Verbündete können jedoch hindurchschießen und je nach Modifikator ihren Kugeln damit noch verschiedene Boni mitgeben. Die dritte Fähigkeit



Die Wolkenkratzer von Promethia, der Heimatwelt von Atlas, stehen in starkem Kontrast zu den gewohnten Umgebungen auf Pandora.

des Operative ist der Digi-Clon, bei dem eine Hologramm-Kopie von Zane erzeugt wird, die Feinde nicht nur ablenkt, sondern auch angreift. Außerdem kann Zane auf Knopfdruck mit dem Klon die Position tauschen. Das besondere an Zane ist, dass er zwei Actionskills gleichzeitig ausgerüstet haben kann. Das bedeutet allerdings auch, dass er dadurch auf Granaten verzichten und der Spieler Skillpunkte in zwei Bäumen verteilen muss, um die Fähigkeiten effektiv zu nutzen.



Fahrzeuge können wir umfangreich ausstatten und individualisieren. Neue Teile schalten wir unter anderem durch die Eroberung feindlicher Gefährte frei.

Auf zu neuen Welten

Zum Einsatz kommen abgefahrene Waffen und Skills in Borderlands 3 aber nicht nur auf Pandora. Erstmals in der Reihe verlassen wir das Pandora-System und reisen auf fremde Welten. Wie gut, dass uns diesmal ein Raumschiff als zentraler Hub des Spiels dient. Die Sanctuary III ist immer wieder Anlaufstelle zwischen einzelnen Abenteuern, wo wir mit NPCs quatschen, Händler besuchen und uns in unser privates Quartier zurückziehen, das wir sogar mit einigen Objekten ausstatten können. Natürlich dürfen in einem Borderlands-Hub eine Bar von Mad Moxxi, der Waffenladen von Markus Kinkaid und eine goldene Kiste nicht fehlen. Auch diverse andere bekannte Figuren wie Sir Hammerlock, Patricia Tannis und Ellie haben auf dem Schiff eine Funktion.

Auf der Brücke steuern wir schließlich andere Welten an. Wie viele das am Ende sein werden, wollten die Entwickler leider noch nicht verraten. Gezeigt wurde uns lediglich Promethia, die Heimatwelt der Atlas Corporation. Diese befindet sich derzeit im Belagerungszustand durch die Maliwan Corporation, weil die feindliche Übernahme von Unternehmen im Borderlands-Universum nun einmal per Krieg vollzogen wird. Die Reise auf andere Planeten findet allerdings nicht wie zum Beispiel bei Mass Effect auf einer großen Galaxiekarte statt. Stattdessen wählen wir auf der Brücke einfach ein Schnellreise-Ziel aus. Der Flug dorthin wird dann aber immerhin ganz schick animiert.

Auf Promethia angekommen, machen wir schnell die Bekanntschaft mit Lorelei, einer Kommandeurin der Atlas-Streitkräfte, und treffen wenig später auch auf Rhys, einen der beiden Protagonisten von Tales from the Borderlands. Kenner des Telltale-Adventures dürfte es wenig überraschen, Rhys auf Prometheus anzutreffen, schließlich ist er seit seinem Abenteuer auf Pandora niemand Geringeres als der CEO von Atlas. Natürlich müssen wir ihm zunächst bei der Verteidigung des Planeten unter die Arme greifen, bevor wir Hilfe bei der Suche nach den Vaults erwarten können.

Weltraum-Schrauber

Zwischen den Missionen bewegen wir uns, wie so häufig, mit Fahrzeugen durch die Gebiete. Diese bieten verschiedenste Anpassungsmöglichkeiten, von der Art des Gefährts über die Bewaffnung bis hin zu Farbe und Lackierung. Das Besondere dabei: Wir können jetzt die Gefährte von Gegnern übernehmen. Sobald wir diese in eine Catch-A-Ride-Station fahren, schalten wir alle bis dahin noch nicht bekannten Bauteile frei, die in den Feindfahrzeugen verbaut sind. Spielerisch unterscheiden sich die Karren vor allem in der Zahl der transportierbaren Spieler. So kann das Unicycle logischerweise nur von einer Person gefahren werden. Entsprechend leicht ist die Bewaffnung. Dafür ist es etwas schneller und wendiger als der zweisitzige Outrunner.

Ebenfalls nicht unerwähnt bleiben sollten diverse kleinere, aber nicht minder bedeutende Änderungen. So stellten wir fest, dass man sich als geschlagener Spieler auf Suche nach der zweiten Chance jetzt immerhin leicht bewegen kann. Außerdem ist es jetzt von Vorteil, in der Nähe von Verbündeten zu kämpfen. Denn auch NPCs sind jetzt in der Lage, uns wiederzubeleben. Für bessere Schadenseinwirkung auf den Gegner lassen sich jetzt Deckungen zumindest teilweise zerstören. Die bekannten Herausforderungen sind zurück und wurden nun sogar um spezifische Challenges für jede Welt ergänzt. Dabei geht es vor allem um das Aufklauben von bestimmten Sammelgegenständen wie den Tagebuch-Einträgen des ersten Vault Hunters und anderen Figuren.

Auch nach dem Abschluss der Handlung soll der Spieler an Borderlands 3 noch seine Freude haben. Dazu sollen nicht nur die gewohnten DLCs nach dem Launch beitragen, sondern auch ein richtiges Endgame. Wie das genau aussieht, wollten die Entwickler aber noch nicht verraten. Im Spielmenü konnten wir jedoch schon erkennen, dass nach dem Ende der Story ein sogenanntes Guardian-Rank-System freigeschaltet wird. Was bleibt, ist auf jeden Fall der Eindruck eines Spiels, das auf dem richtigen Weg ist. Viele coole Ideen frischen die bekannte Formel an einigen Stellen auf, ohne dass das Spiel zu sehr von seinen Wurzeln abweicht. Es wird keine Revolution, weder für die Reihe noch für das Genre, aber eine gesunde Evolution dessen, was Borderlands sein möchte und ausmacht. ❑





Der Kampf zwischen Fahrzeugen macht durch die gestiegene Vielfalt an Vehikeln noch mehr Spaß als bisher.

MATTHIAS MEINT



„Abgedreht, spaßig und actionreich – so muss Borderlands sein."

Ich hatte unheimlichen Spaß mit Borderlands 3. So sehr, dass ich gar nicht gemerkt habe, wie mir die zur Verfügung stehende Spielzeit nur so durch die Finger rann. Als Kenner der Borderlands-Spiele fühlte ich mich direkt wieder heimisch, obwohl ich mit Amara und Zane nicht Pandora, sondern die Atlas-Heimatwelt Promethia unsicher gemacht habe. Auch wenn die Megacity so gar nicht dem heruntergekommenen Charme des Grenzplaneten Pandora entspricht, haben es die Entwickler auch hier geschafft, das typische Borderlands-Gefühl aufkommen zu lassen. Dafür sorgen nicht zuletzt die actiongeladenen Kämpfe mit all diesen abgedrehten Waffen. Richtig gut gefallen hat mir die neue Herangehensweise an die Actionskills und die Fähigkeitenbäume. Außerdem bin ich froh, dass der abgedrehte Humor, der Borderlands so ausmacht, nach all den Jahren nicht abhandengekommen ist.



Im Interview mit



VITA

Grant Kao ist Game Designer bei Gearbox und arbeitet dort bereits seit fast sechs Jahren. Bevor er an Borderlands 3 mitwirkte, arbeitete er am Online-Shooter Battleborne. Vor seiner Anstellung bei Gearbox erwarb er einen Bachelor of Science an der George Mason University und einen Abschluss als Level Designer an der Southern Methodist University. Für ein Jahr arbeitete Kao danach am Militär-Shooter America's Army: Proving Grounds.

PC Games: Borderlands besitzt einen sehr einzigartigen Artstyle. Dennoch habt ihr es geschafft, die Qualität der Grafik im Vergleich zum Vorgänger zu verbessern. Wie schwer war es, Fortschritte zu machen und gleichzeitig diesen Stil beizubehalten, den die Fans so lieben?
Kao: „Das Art Department hat hier einen tollen Job geleistet. Sie haben es geschafft, den Stil und das Spielgefühl von vor sechs bis sieben Jahren zu modernisieren. Dazu beigetragen hat vor allem auch, dass wir mit neueren Technologien gearbeitet haben, da sich einiges in der Hinsicht verändert hat. Auch haben wir diesmal mehr Menschen in unserem Team, die sich intensiv mit dem Stil befassen. Es ist toll, dass wir diese Basis haben, auf der wir aufbauen können, aber auch diese talentierten Männer und Frauen, die alle etwas dazu beitragen. Das betrifft nicht nur Mitarbeiter der Bereiche Assets-Erstellung oder Level-Feinschliff, sondern Menschen aus allen Abteilungen. Sie haben alle Fantastisches geleistet."

PC Games: In Borderlands gab es schon immer Elementareffekte wie Feuer oder auch Schock. Ihr habt angekündigt, dass einige entfernt und auch neue dazugekommen sind. Kannst du uns mehr zu den Änderungen sagen?
Kao: „Wir haben den Slag-Effekt entfernt. Durch Borderlands 2 wussten wir, dass Slag für einige Spieler und Builds fast schon obligatorisch war, weil er den Schaden am Ziel erhöht. Dieser Aspekt des Spiels gefiel uns nicht, da jeder dachte, er müsse Slag verwenden. Wir wollten sicherstellen, dass es immer eine Vielfalt an Optionen gibt, weshalb wir Slag durch Radioaktivität ersetzt haben. Radioaktivität ist ein Schadens-Element, welches sich um Crowd-Control und Crowd-Manipulation dreht. Wenn man einem Ziel Radioaktivität zufügt, nimmt es Schaden über einen Zeitraum hinweg und fügt Gegnern in der Nähe ebenfalls Schaden zu. Wenn ein Gegner, der mit Radioaktivität belegt ist, stirbt, explodiert er. Bei der Explosion fügt er Schaden im Umkreis zu."

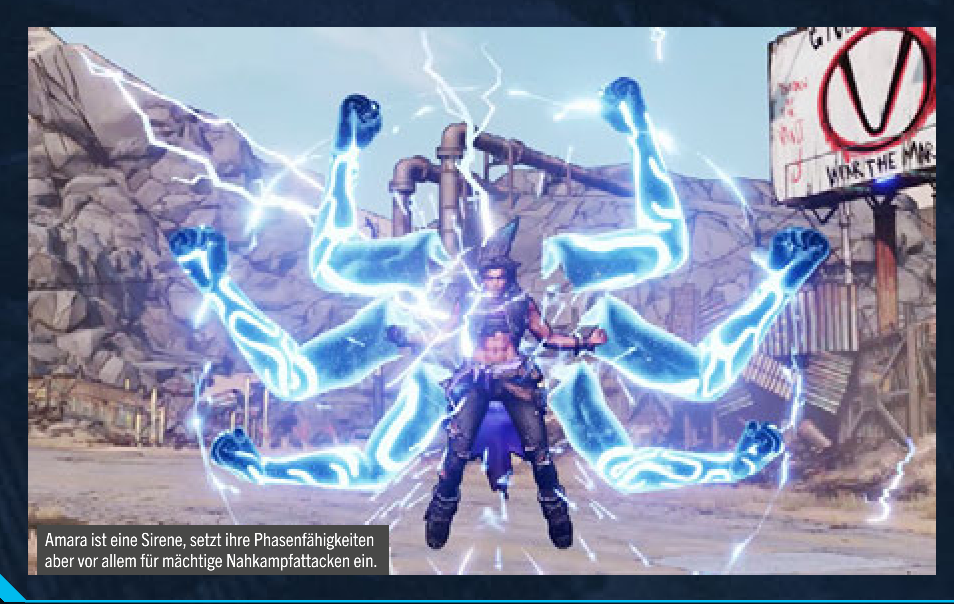
PC Games: Während des Anspielens haben wir einige ziemlich verrückte Waffen gesehen. Woher nehmt ihr die Inspiration dafür?
Kao: „Ein Aspekt, den wir dabei berücksichtigt haben, war, dass wir den Herstellern eine eigene Identität geben wollten. Unser Ausgangspunkt hierbei war die Frage, was charakteristisch für jeden Hersteller sein könnte. Wir haben uns vorherige Borderlands-Titel angesehen und die Videos, die Fans dazu produziert haben. Dabei haben wir uns gedacht: ‚Oh, schau mal, diese coole Waffe! Und schau, wie sie verwendet wird! Was wäre, wenn wir die einfach zur Grundlage für weitere Waffen machen?' Danach haben wir uns gefragt: ‚Okay, das ist die Grundlage, wie machen wir diese Waffe legendär? Wie machen wir sie noch verrückter?' Das war der Punkt, an dem wir standen und von dem aus wir uns weiterentwickelt hatten. Es hatte alles seinen Ursprung in dem Gedanken, dass wir bereits einige tolle legendäre Waffen in Borderlands 2 haben, und was wäre, wenn wir diese als Grundlage für weitere Ideen nutzen. Damit verbunden ist auch, dass die Waffenhersteller jetzt eine sehr starke Identität haben, etwa Tediore, wo jeder weiß, dass man sie werfen muss. Aber wie können wir deutlicher machen, dass man sie werfen muss? Anstatt dass sie nur explodieren, haben sie nun zum Beispiel Beine."

> „Alle Abteilungen haben Fantastisches geleistet."

PC Games: Was kannst du uns über die Charakterentwicklung im Spiel verraten? Über die Talentbäume und passiven Herausforderungen?
Kao: „Jeder Charakter besitzt jetzt drei Fähigkeiten. Es ist also schon mal eine neue Herausforderung, sich für drei interessante Fähigkeiten zu entscheiden. Diese zusätzlichen Fähigkeiten können wiederum in weitere Fähigkeiten entwickelt werden. All das beeinflusst, wie man auf die verschiedenen Arten von Begegnungen reagieren kann. Für die zwei neuen Charaktere, Amara und Zane, hatten wir eine genaue Vorstellung davon, welche Gameplay-Rollen und Archetypen sie erfüllen sollten. Vor allem mit Amara als Sirene. Wir wussten, dass sie eine Sirene sein sollte, also schauten wir uns die alten Sirenen an. Aber wir wollten auch, dass sie eher die Rolle eines Kombo-Brawlers einnimmt. Viele ihrer Skills lassen sich deswegen mit verschiedenen Elementen oder Passiva kombinieren. Ihre Fähigkeit „Phaseslam" kann durch ihre Sirenen-Eigenschaft mit Elementen kombiniert werden oder ein Feld bilden, das Schaden über Zeit zufügt. Du kannst auch dafür sorgen, dass es sich mit dir mit bewegt, während du Laser schießt. Es war wichtig für uns, dass sie gute Kombos mit anderen Charakteren, aber auch mit ihren eigenen Fähigkeiten ausführen kann. Mit Operative Zane wollten wir jemanden, der Gadgets nutzt. Wir entwickelten also die Geräte, die er benutzen sollte: einen Schild, eine Drohne und einen Klon. Das war unsere Basis, aber wie konnten wir diese interessant machen für ihn, aber auch für andere Charaktere? Ein paar unserer Ideen waren, dass das Schießen durch den Schild mehr Schaden verursacht, oder die Möglichkeit, mit dem Klon Platz zu tauschen, um sich in Sicherheit zu bringen. Es gab eine Menge Ideen, die wir umsetzen wollten, und wir wollten sichergehen, dass sie alle bestimmte Gameplay-Vorstellungen und Spielerfantasien erfüllten."

PC Games: Im Trailer und auch im neuen Gameplay können wir sehen, dass Rhys aus Tales from the Borderlands zurückkehrt. Werden wir Fiona auch wiedersehen?
Kao: „Das darf ich leider nicht verraten, da müsst ihr euch noch eine Weile gedulden."

PC Games: Es ist löblich, dass ihr die etablierte Lore des Spin-offs berücksichtigt, auch wenn dieses nicht aus eurem eigenen Haus stammt. Zum Beispiel der Fakt, dass Scooter tot ist.
Kao: „Wir sind Telltale sehr dankbar für Tales from the Borderlands. Wir respektieren die Geschichte



Amara ist eine Sirene, setzt ihre Phasenfähigkeiten aber vor allem für mächtige Nahkampfattacken ein.

Grant Kao

von allen Spielen der Borderlands-Marke. Auch wenn sie ihre eigene Storyline haben, sind sie doch Teil des Gesamtpakets und der großen Welt, die wir geschaffen haben."

PC Games: Tales from the Borderlands ist als Adventure ein wenig anders als die anderen Titel des Borderlands-Universums. Welchen Einfluss hatte diese abweichende Perspektive auf die Entwicklung von Borderlands 3?
Kao: „Unsere Game-Writer benutzten einige der Charaktere aus Tales from the Borderlands, um Elemente unserer eigenen Storyline voranzutreiben. Ein Beispiel dafür sind die zwei Fraktionen Maliwan und Atlas, die sich im Krieg befinden. Durch Tales from the Borderlands wissen wir, wer die Führung von Atlas innehat. Wir haben die verschiedenen Fakten der Spiele zusammengeführt. Das war ein guter Weg für uns, die Grundlage einer natürlicheren, einheitlicheren Storyline zu schaffen. Es wird aber immer um die Kammerjäger gegen die Menschen gehen, die versuchen, an die Macht zu kommen. Das Spin-off und auch das Pre-Sequel bieten uns die Möglichkeit, Bereiche zu schaffen, die das Erlebnis der Story verändern."

PC Games: Was waren eure Inspirationen für die Sanctuary III, das Raumschiff, das die Heimatbasis der Spieler bildet? Während der Präsentation hatten wir das Gefühl von Ähnlichkeiten zur Normandy in Mass Effect oder Eva's Hammer aus Wolfenstein.
Kao: „Ich kann nichts dazu sagen, da ich daran nicht viel beteiligt war. Ich bin ein großer Fan des Raumschiffes. Ich denke, dass es ziemlich cool aussieht, und weiß, dass unser Art- und Design-Team eine Menge Arbeit hineingesteckt hat. Ich weiß leider nicht genau, woher sie ihre Inspirationen dafür bekommen haben. Ich finde, es sieht fantastisch aus."

PC Games: Was kannst du uns über die Multiplayer-Funktion sagen? Wird es den Splitscreen auch in der PC-Version geben?
Kao: „Ich weiß nicht, ob wir das schon bekannt gegeben haben, weshalb ich leider nichts verraten kann. Den Splitscreen wird es definitiv aber in der Xbox- und Playstation-Version geben."

PC Games: Wie wird mit den unterschiedlichen Spieler-Leveln einer Gruppe umgegangen? In der Präsentation haben wir gesehen, dass die Gegner auf dem Level des höher gelevelten Spielers waren. Wie geht ihr mit Low-Level-Spielern um, die nicht viele Lebenspunkte oder Schaden besitzen?
Kao: „Level-Syncing geht vom Host aus. Egal, welcher Level du bist, du siehst deine Feinde auf deinem Level. Aber im Hintergrund werden die Zahlen alle an den Host angepasst. Wenn du also zum Beispiel Level 25 bist und ich Level 10 und du meinem Spiel beitrittst, dann bekommst du Level-25-Gegenstände, siehst Level-25-Gegner – du bekommst das Spielerlebnis für Level 25. Die Schadenszahlen, die du aber tatsächlich zufügst, entsprechen Level 10. Wenn ich deinem Spiel beitrete, sehe ich Level-10-Feinde und Level-10-Loot, aber meine Zahlen sind näher an Level 25 dran."

PC Games: Wir haben auch erfahren, dass es „Loot-Instancing" geben wird. Erzähl uns bitte mehr darüber!
Kao: „In unserem vorherigen Titel, Borderlands 2, war es so, dass, wenn ein Gegenstand gedroppt wurde, konnte nur ein Spieler diesen erhalten. Wir haben diese Option beibehalten, für Spieler, die diese Art von Gameplay mögen. Wir respektieren hierbei unsere älteren Fans. Aber wir wissen natürlich auch, dass vielen Koop-Spielern dieses „Ninja-Looting" nicht gefällt. Deswegen haben wir die Option geschaffen, dass alle Spieler ihren eigenen Loot erhalten können. Diese Option kann an- oder ausgeschaltet werden."

> „Wir sind Telltale sehr dankbar für Tales from the Borderlands."

PC Games: Wir haben verschiedene Arten von Charakter-Anpassung gesehen, aber auch die von Fahrzeugen. Kannst du uns sagen, wie Spieler verschiedene Arten von Fahrzeugen und ihre Extras freischalten können?
Kao: „Es gibt viele Möglichkeiten, die Teile für ein Fahrzeug zu erhalten. Einer der grundlegendsten Wege ist, dass Fahrzeug eines Feindes zu entführen und es zur Catch-A-Ride-Station zu bringen. Alle Extras des Fahrzeugs gehören dann dir und stehen danach zur Verfügung."

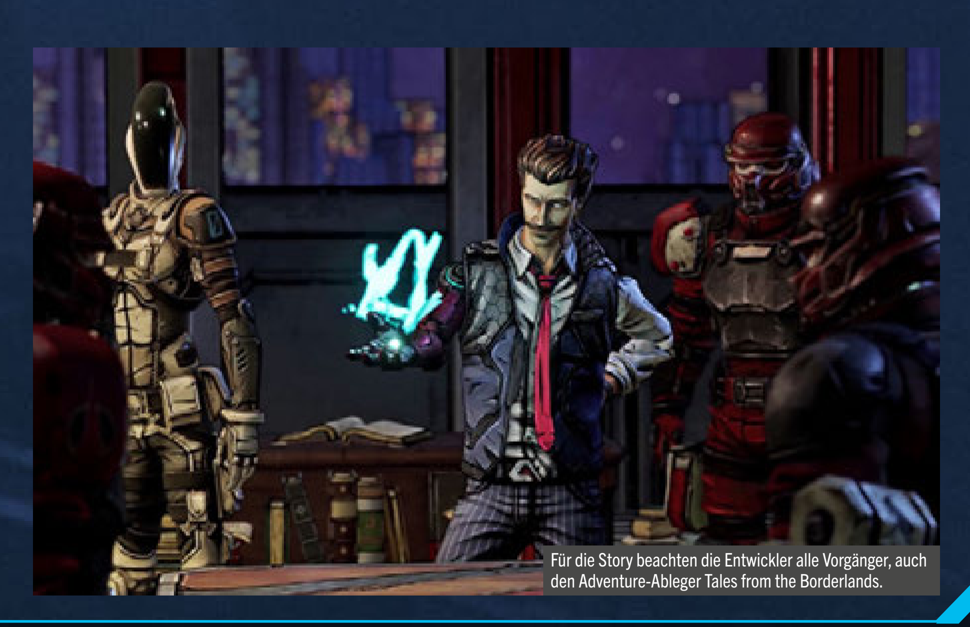
PC Games: Also können wir auch den Fahrer niederschießen, ohne das Fahrzeug selbst zu beschädigen?
Kao: „Ja. Oder du rennst hin und kaperst es. Da wird dann stehen: ‚Drück diesen Knopf, um das Fahrzeug zu entführen!' Du wirfst die Feinde dann raus und kannst das Auto anschließend selbst fahren."

PC Games: Mit Tyreen und Amara habt ihr die letzten zwei Sirenen eingeführt, die fünfte und sechste. Werden wir auch Nachfolger der verstorbenen Sirenen-Schwestern sehen? Es gibt einige Spekulationen über den Ersatz für Kommandantin Steele, die in dem Mädchen vermutet wird, dem Maya im Trailer eine Fist-Bump gibt.
Kao: „Das ist etwas, das ihr im fertigen Spiel erfahren werdet, darüber kann ich noch nichts verraten."

PC Games: Wodurch unterschied sich der Design-Prozess der neuen Welten von dem von Pandora? Vor allem, da ihr neue Welten schaffen musstet, ohne von dem Stil abzuweichen, für den Borderlands bekannt ist.
Kao: „Insbesondere bei der Konzeption von Promethea hat sich unser Art-Team gefragt: ‚Wie können wir das Gefühl von Pandora mit seiner rauen Art auf eine Stadt übertragen?' Nach einigen Feedback-Runden einigte sich das Team dann auf einen Mittelweg, der sich sehr wie Borderlands anfühlt, aber gleichzeitig nicht Borderlands ist. Wir hatten auch den Vorteil, dass wir mit den Waffenherstellern schon eine Grundlage geschaffen haben. Viele der Designs kommen von den Waffen, die schon in den vorherigen Spielen existierten. Das Aussehen der Maliwan-Waffen wurde als Grundlage für das Design der Maliwan-Gegner verwendet, welches wiederum für die Gestaltung der Maliwan-Objekte der Spielwelt verwendet wurde. Es war einfach eine natürliche Weiterentwicklung von dem, was wir bereits als charakteristisch für die Hersteller ausgearbeitet hatten. Das hat uns beim Design geholfen."

PC Games: Ihr habt auch bereits angedeutet, dass das Spiel ein Endgame haben wird. Was bedeutet das genau und welchen Aktivitäten können Spieler nach Abschluss der Handlung nachgehen?
Kao: „Das Einzige, was wir bisher bestätigt haben, ist, dass es DLCs geben wird, ähnlich wie bei Borderlands 2. Es wird in Borderlands 3 aber Dinge geben, die man tun kann, nachdem man die Kampagne abgeschlossen hat. Wir haben bisher noch nichts dazu angekündigt."

PC Games: Danke für das Gespräch.


Für die Story beachten die Entwickler alle Vorgänger, auch den Adventure-Ableger Tales from the Borderlands.

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Paris
Publisher: Ubisoft
Termin: 4. Oktober 2019

TOM CLANCY'S

Ghost Recon: Breakpoint

Von: Matti Sandqvist

Der Wildlands-Nachfolger setzt wieder auf eine riesige Open World. Aber auch starke Neuerungen soll es geben.

Wenn man an Ubisoft denkt, kommen uns Vielspielern sogleich die großen Triple-A-Marken wie Assassin's Creed, Far Cry, The Division und Rainbow Six sowie Watch Dogs in den Sinn. Dass der französische Publisher aber mit der Ghost-Recon-Reihe seit nunmehr über 18 Jahren eine hochwertige Spieleserie sein Eigen nennt, ist noch vor gar nicht allzu langer Zeit – genauer gesagt vor dem äußerst erfolgreichen Launch von Wildlands – ein wenig in Vergessenheit geraten. Doch mit dem ersten Open-World-Ableger machte Ubisoft eine Punktlandung und bekam weltweit nicht nur sehr gute Wertungen (bei uns etwa eine 8/10), Wildlands gehörte auch zu den verkaufsstärksten Titeln von 2017. Vor allem die riesige und zugleich abwechslungsreiche Spielwelt kam gut an und ebenso war das Koop-Feature sehr angesagt. Einige Kritikpunkte gab es allerdings, etwa die recht dünne und eher schlecht als recht inszenierte Handlung und der Fakt, dass Wildlands im Vergleich mit den anderen Ubisoft-Spielen nicht allzu viele richtige Alleinstellungsmerkmale hatte.

Hollywood-Faktor

Während wir in Ghost Recon: Wildlands noch gegen einen fiesen Drogenbaron in Bolivien vorgingen, versetzt uns Breakpoint in eine recht düstere (nahe) Zukunft, in der wir auf der fast schon paradiesischen Pazifik-Insel Aurora gegen einen ehemaligen Kameraden namens Cole D. Walker und seine „Wolves" genannten Schergen kämpfen. Der von Jon Bernthal gemimte Fiesling hat die Kontrolle über den Hightech-Konzern Skell Tech übernommen und will nun die Welt mit KI-gesteuerten Drohnen malträtieren. Wer den neuen Bösewicht schon vor dem Release von Ghost Recon: Breakpoint kennenlernen möchte, hat übrigens jetzt schon die Gelegenheit



Die „Wolves" kennen sich nicht nur mit der Umgebung gut aus, sondern setzen zudem Hightech-Drohnen ein.



Jon Bernthal mimt in Ghost Recon: Breakpoint den Bösewicht Cole D. Walker.

dazu. Für Wildlands erschien am 2. Mai eine kostenlose Operation, in der wir noch an der Seite von Cole D. Walker kämpfen, um einen Skell-Tech-Ingenieur in Bolivien zu befreien. Wozu die erfolgreiche Geiselrettungsmission in „Operation Oracle“ geführt hat, erleben wir dann in Breakpoint.

Überlebenskampf

Zu Beginn von Breakpoint gehören wir einer Gruppe Ghost-Soldaten an, deren Helikopter bei der Ankunft auf der von den „Wolves“ übernommenen Insel durch einen Nano-Drohnenangriff abgeschossen wird. Von nun an heißt es für uns, erst einmal alleine gegen einen übermächtigen Feind zu kämpfen, der nicht nur dank der Drohnenwaffen besser ausgestattet ist, sondern sich obendrein deutlich besser mit der Umgebung auskennt. In Breakpoint wird es folglich zumindest in den ersten Stunden um einen beinharten Überlebenskampf gehen, der sich durch viele passende Gameplay-Mechaniken bemerkbar macht.

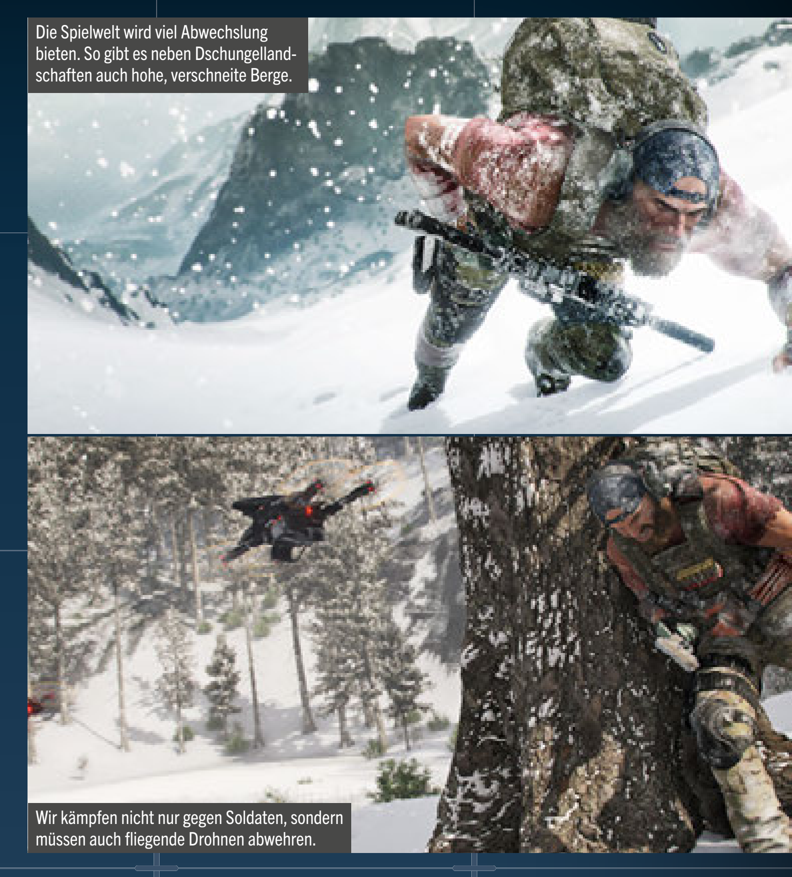
Eine der wichtigsten Neuerungen von Breakpoint in dieser Hinsicht ist das Lagerfeuer. Hier können wir uns mit unseren Teamkameraden um viele Dinge kümmern, die uns bei den nächsten Einsätzen behilflich sein werden. Wir können zum Beispiel unsere Waffen warten und so Boni für die Genauigkeit der Schießeisen bekommen. Zudem versorgen wir uns mit Essen an den Lagerfeuern. Ebenso ist es möglich, Bandagen und andere Hilfsmittel zu craften, wenn man denn genügend Materialien eingesammelt hat. Am wichtigsten könnte es aber sein, Wunden an den Übernachtungsplätzen zu kurieren. In Ghost Recon: Wildlands verlieren wir in den Gefechten nicht nur Trefferpunkte, sondern können an unterschiedlichen Stellen verletzt werden. Die Wunden können sich etwa auf unsere Beweglichkeit, aber ebenso auf das Waffen-Handling auswirken. Wenn die Verletzung sich sehr stark bemerkbar macht, sollten wir folglich vor einem Einsatz auf das Craften oder die Waffenwartung verzichten. Eine weitere essenzielle Option am Lagerfeuer ist die Möglichkeit, die Klasse zu wechseln. In Breakpoint stehen uns nämlich Charaktertypen wie ein Scharfschütze oder ein Sturmsoldat zur Verfügung, die unterschiedliche Gadgets in die Gefechte mitnehmen. Vor allem im Koop-Modus sollte man sich also vor einer Mission absprechen, welche Klassen sich am besten für den jeweiligen Einsatz eignen. Die Lagerfeuer selbst können wir übrigens nicht an einer beliebigen Stelle aufschlagen, dafür soll es festgelegte Positionen auf der weitläufigen Karte von Aurora geben.

Alle Modi zum Start

Neben der neuen, riesigen und wieder einmal unglaublich abwechslungsreichen Spielwelt und dem Survival-Aspekt wollen die Entwickler damit punkten, dass wir Breakpoint von Anfang an in allen Spielmodi spielen können. Das heißt, dass wir uns entweder alleine oder mit bis zu drei weiteren Kämpfern den „Wolves“ stellen können oder auch sofort gegen andere Spieler im PvP-Modus vorgehen können. Das soll dafür sorgen, dass man schon zu Beginn freier als noch im Vorgänger entscheiden kann, wie viel Zeit man auf Aurora verbringen möchte. Falls man einige Stunden über hat, empfiehlt sich der Koop- oder der Einzelspielermodus, für kurze Sessions hingegen die PvP-Kämpfe. Egal in welchem Modus wir Breakpoint spielen, verdienen wir Erfahrungspunkte sowie Loot für unseren Charakter und profitieren so immer von der gespielten Zeit.

Trumpf und Joker

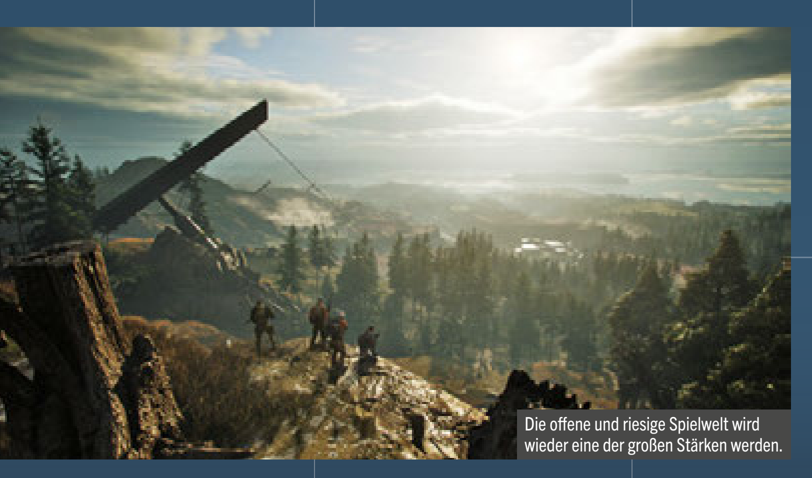
Ob die vielen neuen Spielmechaniken sich gut in das Gameplay einfügen werden, können wir aber noch nicht sagen. Auf dem Event konnten wir lediglich einen kurzen Abschnitt einer einzigen Mission ausprobieren. Hier kamen die Survival-Mechaniken kaum zum Tragen – vielmehr hatten wir das Gefühl, Wildlands mit einigen kleineren Veränderungen zu spielen. So waren das Waffen-Handling, die recht gute Gegner-KI und auch die Grafik zum Verwechseln ähnlich. Unterschiede gab es eher nur in den Details. So konnten wir für die Erstürmung einer feindlichen Drohnenfabrik und die Rettung einer Geisel die überarbeitete Breaching-Mechanik anwenden. In Breakpoint kann man nämlich an beliebigen Stellen Zäune mit einem Gadget aufreißen und so den Punkt selbst bestimmen, von wo aus man ins feindliche Lager eindringen möchte. Neu war auch, dass wir, nachdem wir die Geisel befreit hatten, in einem Dialog entscheiden konnten, ob wir auf Nummer sicher gehen und den Einsatz an der Stelle beenden wollen oder ob wir lieber noch die Fabrik sabotieren. Aber auch das macht den Kohl unserer Meinung nach nicht fett und so sind wir eher gespannt, wie sich die frischen Survival-Elemente im Spiel abseits der Missionen auswirken. So oder so freuen wir uns aber über die Ankündigung von Breakpoint. Das Spiel hat mit seiner riesigen und interessanten Open World wieder einen Trumpf in der Hand und mit Jon Bernthal dazu einen Joker, der die Story alleine durch sein charismatisches Auftreten interessant machen könnte. ❑



Die Spielwelt wird viel Abwechslung bieten. So gibt es neben Dschungellandschaften auch hohe, verschneite Berge.

Wir kämpfen nicht nur gegen Soldaten, sondern müssen auch fliegende Drohnen abwehren.





Die offene und riesige Spielwelt wird wieder eine der großen Stärken werden.

MATTI MEINT

„Die Open World ist wieder einmal die größte Stärke von Ghost Recon.“

Wenn es um offene und zugleich abwechslungsreiche Spielwelten geht, habe ich großes Vertrauen in Ubisoft. Hier sehe ich auch das größte Potenzial von Ghost Recon: Breakpoint. Wieder einmal dürfen wir uns in einer Open World mit bis zu drei Freunden so richtig austoben und interessante Missionen absolvieren. Wie es am Ende um die neuen Survival-Spielmechaniken steht, kann ich aber erst sagen, wenn ich Breakpoint ein wenig mehr gespielt habe. Auf dem Papier und in der Präsentation machten sie zumindest einen vielversprechenden Eindruck. Ähnlich sieht es auch mit der Story aus. Dass Jon Bernthal mit an Bord ist, finde ich auf jeden Fall super. Ob die Handlung aber nur deshalb – im Gegensatz zu den meisten Ubisoft-Spielen – über ihre volle Länge überzeugt, da bin ich selbst noch ein wenig skeptisch.




Im Interview mit Emil Daubon und Nouredine Abboud

VITA

In Paris standen uns Executive Producer Nouredine Abboud und Militärberater Emil Daubon Rede und Antwort. Während Nouredine Abboud schon seit 2006 bei Ubisoft arbeitet und Marken wie Driver und Ghost Recon verantwortet hat, wurde der Ex-Green-Beret Emil Daubon extra für Ghost Recon: Breakpoint angeheuert. Nach seiner 14-jährigen Karriere als Special Forces Medical Sergeant beim US-Militär war er in der Filmindustrie tätig. Bevor er bei Ubisoft als Writer anfing, studierte Emil Daubon „Drama and Theatre Arts" an der University of Columbia in New York.

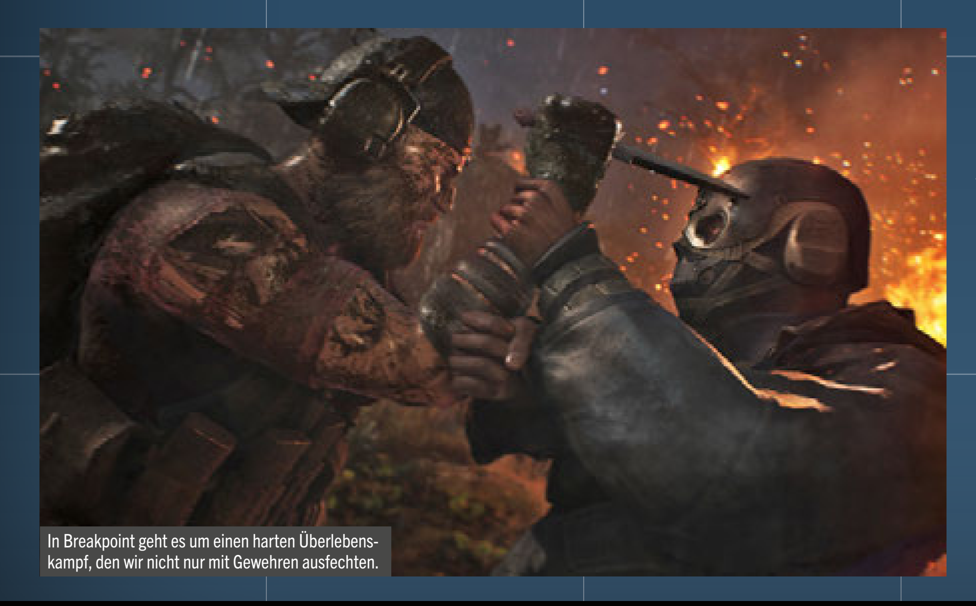
PC Games: Diesmal arbeiten wieder über 3.000 Menschen an eurem Projekt. Wie beeinflusst das den Produktionsablauf?

Abboud: „Um genau zu sein, die 3.000 Arbeiter waren an unserem vorherigen Titel beschäftigt. Indem ich sie alle in den Credits aufführte, wollte ich zeigen, wie viel Menschen in die Entwicklung eines Spiels involviert sind. Am aktuellen Titel, zum jetzigen Stand, arbeiten rund 1.000 Entwickler am Spiel. Die größte Veränderung durch die Arbeit in so einem großen Team ist, dass man sehr anspruchsvoll sein kann. Wenn ich darüber nachdenke, wie es bei Ghost Recon: Wildlands lief, gab es doch Einschränkungen. Wir hatten tolle Ideen und ich erinnere mich immer noch an die Diskussionen, die wir nach Future Soldier hatten. Wir haben mit Eric [Anm. d. Red.: Eric Couzian], unserem Creative Director, über unsere Vorstellungen für Wildlands geredet. Meine Kollegen meinten dazu nur: Das ist ein gigantisches Spiel, das können wir niemals schaffen. Wir hatten die Idee einer fantastischen Open World, in der man im Solo-, Koop- und PvP-Modus spielen kann. Mit der Entwicklung von Breakpoint kann ich jetzt sagen: Diese große Open World mit zahlreichen Interaktionen und Ebenen zu vereinen mit unserem gleichzeitigen Anspruch auf Authentizität, dem zu vermittelndem Gefühl, ein Spec-Op-Soldat hinter feindlichen Linien zu sein, dem Animations- und Lagerfeuersystem sowie die Integration der Story, das alles wäre nicht möglich gewesen mit einem kleinen Team. Jetzt die Möglichkeit zu haben, mit jemandem wie Emil [Anm. d. Red: Emil Daubon, Militärberater und Writer von Breakpoint] zu arbeiten und ihn und seine Ideen in unser Spiel zu integrieren, ist vor allem auch dadurch möglich, dass wir jetzt so viele Menschen haben, die Erfahrungen und Ideen in unsere Spielsysteme übertragen können. Das ist etwas, das wir früher nicht konnten."

PC Games: Emil, eine Frage an dich – hast du Wildlands gespielt? Würdest du sagen, dass das Spiel realistisch ist oder gibt es etwas, das du bei eurem neuen Titel anders machen würdest?

Daubon: „Ja, ich habe Wildlands gespielt. Was wir hier schaffen, ist eine Fantasie. Wildlands war eine Fantasie, Breakpoint ist auch eine Fantasie. Es ist eine Fantasie voller authentischer Details, aber eben doch nur eine Fantasie. Mein Ziel ist, durch meine Mitarbeit an diesem Projekt diese Details zu verstärken, Authentizität zu schaffen, ohne die Fantasie zu verändern. Eine Balance zu finden zwischen realistischen Details und spielbarer Unterhaltung, war eine große Chance für mich, meine eigenen Erfahrungen einzubringen. Ich war 17 Jahre im Militär, 14 davon in den Special Forces. Dieses Spiel basiert wirklich auf dem Modell einer Special-Operations-Unit. Ich war mehrmals im Einsatz und konnte viele meiner Erfahrungen aus der Zeit in kleinen Details umsetzen. Kleine Details wie neue Tarnanzüge, um im Liegen unentdeckt zu bleiben, oder das Lagerfeuersystem. Wir nutzen diese auf dem Feld, um beispielsweise unsere Ausrüstung zu säubern, unsere Waffen zu prüfen, etwas zu essen, uns auszuruhen oder Missionen zu planen. Diese verstärkten Elemente des Realismus verbessern das Gameplay. Wir haben die bisherige Fantasie, welche von Spielern des Ghost-Recon-Franchises erwartet wird, geschaffen und nochmals auf ein neues, fesselnderes Immersions-Level gebracht."

Abboud: „Ich kann dir ein Beispiel für den Prozess unserer Zusammenarbeit mit Emil geben. Am Ende der Entwicklung von Wildlands waren wir sehr zufrieden mit der Open World. Wir glaubten, wir könnten mit allem noch viel weiter gehen. Ein Beispiel dafür sind diese drei Features: neue Tarnanzüge für verstecktes Liegen, um im Schlamm und Dreck Feinden zu entkommen; die Fähigkeit, Körper zu tragen, um jemanden so aus der Gefahrenzone zu retten; und das Lagerfeuersystem, bei dem Spieler in einer sicheren Zone miteinander interagieren können. Das waren alles coole Ideen, die wir für Wildlands hatten, aber für die uns die Ressourcen und Technologien fehlten. Deshalb sagten wir uns: Wenn wir in Breakpoint wirklich Spieler an ihre Belastungsgrenze bringen wollen, brauchen wir diese Features. Hier kommt Emil ins Spiel. Wir haben uns entschieden, mit ihm zu arbeiten – könnt ihr euch vorstellen, wie eine Diskussion über Realismus zwischen Spieleentwicklern klingt? Die sagen: „Ach, das habe ich im Film schon mal gesehen!". Emil konnte eindeutig sagen, welche Aspekte auf realen Gegebenheiten basieren und welche nur Fiktion sind. All dies resultierte in einem positiven Kreislauf von Technologie, Feedback und Verbesserung. Dadurch


In Breakpoint geht es um einen harten Überlebenskampf, den wir nicht nur mit Gewehren ausfechten.

konnte Emil nicht nur am Anfang einer Idee eingreifen, sondern auch während der Ausführung.

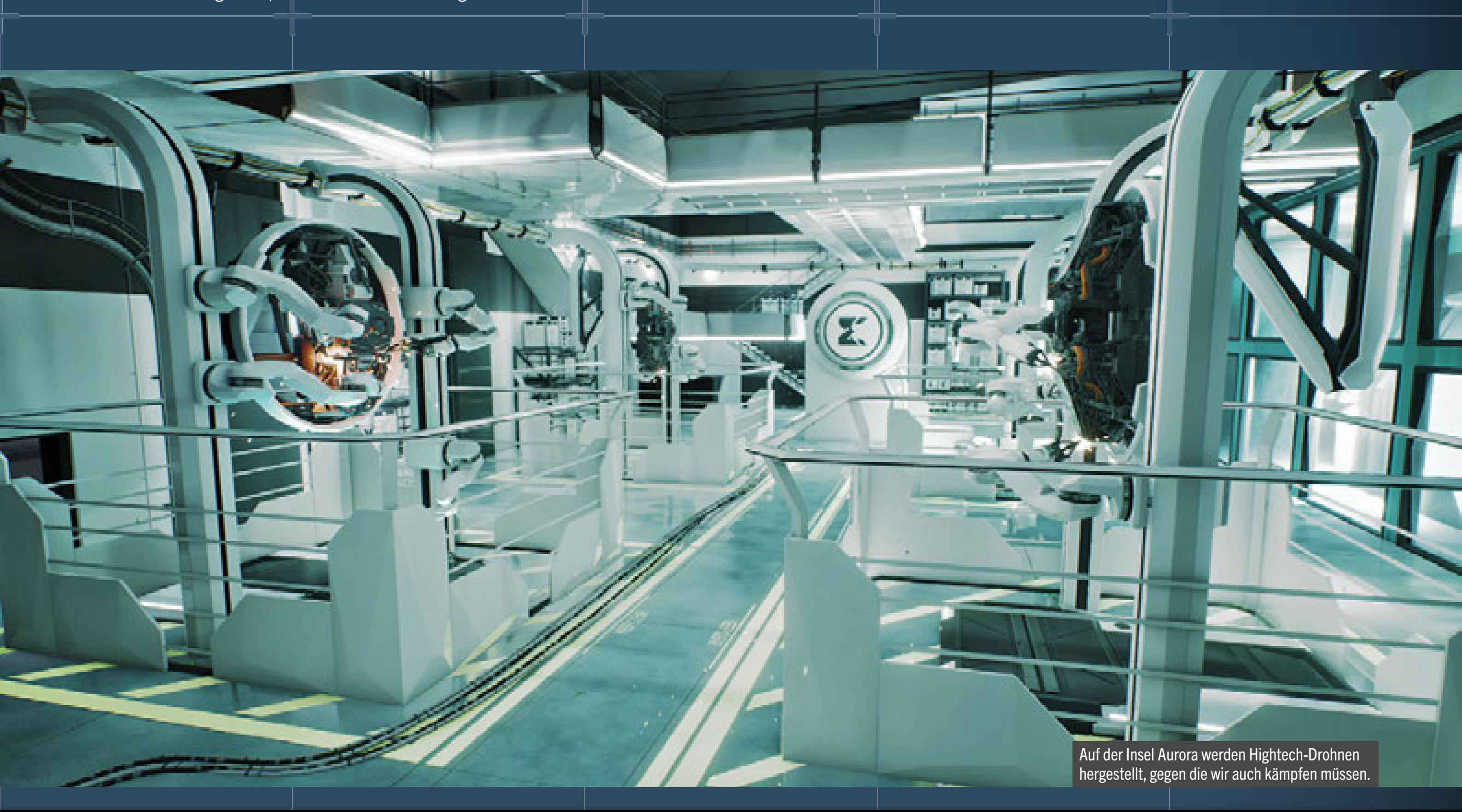
PC Games: Emil, während deiner Zeit im Militär, waren da Computerspiele etwas für dich? Oder für deine Kollegen?
Daubon: „Computerspiele sind sogar ein sehr beliebter Zeitvertreib bei meinen Freunden im Militär. Bei Einsätzen haben wir oft Spielekonsolen dabei. Es ist eine gute Möglichkeit, um abzuschalten. Zwischen Missionen sind sie gut zum Entspannen, um das Gehirn eine Weile auszuschalten, etwas Unterhaltsames zu tun oder um darüber nachzudenken, was man noch machen muss – wie etwa Missionen planen oder trainieren. Ich habe mich aber selbst nicht so sehr mit Spielen beschäftigt wie andere, bis ich an diesem Projekt arbeitete. Hier habe ich meine Leidenschaft für Spiele wiederentdeckt und auch deren Potenzial für Storytelling und immersive Geschichten. Es war aufregend für mich, an den realistischen Details des Spiels zu arbeiten. Diese Details waren fantastisch in der Demo. Sie bieten eine sehr lebensnahe Umsetzung realer Techniken, die ständig im Feld benutzt werden. Wir haben es geschafft, diese in eine Fantasie umzusetzen, in der man mit diesen Aktivitäten interagieren kann. Du kannst deine Waffen prüfen und Ausrüstung vorbereiten, um im Feuergefecht noch präziser zu sein. Das ist ein aufregender Schritt für die Immersion und gibt dem Spieler das Gefühl, in dieser Rolle zu stecken."

PC Games: Gab es etwas, das ihr während der Entwicklung von Wildlands gelernt habt und das ihr im nächsten Spiel besser machen wolltet?
Abboud: „Die große Lektion, die wir gelernt haben, war sicher zu stellen, dass der PvP-Modus zum Launch verfügbar ist. Der Grund, weshalb wir PvP-Gefechte zum Launch wollen, ist, dass wir den Spielern Anpassung ermöglichen wollen. Das bedeutet, dass sie die nötigen Skills lernen können, die Ausrüstung, die Waffen etc. All das verbessert die Charaktere aller Spielmodi und wir denken, dass dies die Spielerfahrung grundlegend verändern wird. Durch Wildlands haben wir festgestellt, dass es zu Einschränkungen kommen kann, weil der PvP-Modus erst später verfügbar war. Wir waren sehr frustriert und haben beschlossen, nächstes Mal mit Breakpoint beides zur gleichen Zeit zu veröffentlichen. Wir glauben, dass es vollkommen verändern wird, wie man mit dem Spiel interagiert. Selbst das Konzept von Breakpoint, mit all den Features, über die wir geredet haben, dem Realismus, der Authentizität etc. Wenn man all das berücksichtigt, kann man selbst entscheiden, was man mit seiner Zeit macht. Möchtest du ein schnelles PvP-Match spielen? Möchtest du Stunden in der Solo-Story verbringen? Möchtest du mit deinen Freunden spielen? All das schafft einen positiven Loop, in dem man weiß, dass Zeit nicht die Essenz von allem ist. Das Spiel wird sich immer deiner Zeit anpassen, ganz gleich wie viel Zeit du hast. Das ist für mich der größte Aspekt, den wir als Spieleentwickler gelernt haben, und der Grund, weshalb wir den Fokus auf den Launch gelegt haben."

> „Was wir hier schaffen, ist eine Fantasie."

PC Games: Manche Gameplay-Mechaniken in Ubisoft-Spielen sind inspiriert durch wiederum andere Titel von euch. Ist es nicht problematisch, dass eure Spiele sich so ähnlich sind, wie zum Beispiel die Mechaniken von The Division?
Abboud: „Was ich hier ganz klar sagen kann, ist, dass jedes Mal, wenn wir Spiele entwickeln, wir etwas Neues erschaffen wollen, zum Beispiel das Setting in Bolivien, die Kartelle und der Realismus in Ghost Recon: Wildlands. In Breakpoint erzählen wir aber eine Geschichte über einen Milliardär, der eine Insel voller Drohnen hat und eine Armee, die abtrünnig wird. Schon dadurch erschaffen wir etwas komplett Neues. Wir wollen all das möglichst realistisch rüberbringen. Und wie machen wir das? Wir tun das auf verschiedenen Ebenen. Zunächst schauen wir, was wir als Team leisten und machen können. In Wildlands gab es einige Dinge, die wir für das neue Spiel übernehmen konnten. Danach schauen wir, was es auf dem Markt gibt, und ja, es können Ähnlichkeiten zwischen Ubisoft-Spielen auftreten, aber auch generell zwischen Spielen auf dem Markt. Ich will hier ein Beispiel geben: Wenn wir uns etwa den allseits bekannten Deathmatch-Mehrspielermodus ansehen, dann sehen wir, dass er in Ubisoft-Spielen verwendet wurde, aber auch generell in anderen Spielen. Also für mich persönlich ist es wichtig, wenn Leute Ghost Recon spielen, dass ihnen die besten auf dem Markt befindlichen Gameplay-Mechaniken zur Verfügung stehen. Wenn sie spezifisch für unser Spiel sind, macht es mich glücklich, sogar sehr glücklich. Sollte es so sein, das die Industrie sich gewandelt hat und jeder jetzt einen bestimmten Spielmodus spielt oder eine bestimmte Mechanik benutzt, bin ich bereit, mich anzupassen. Die wirkliche Frage, die ich mir hier stelle und die, wie ich finde, sich auch die Spieler selbst stellen sollten, ist: „Ist das Angebot anders und aufregend genug?". Ich glaube, was wir mit Wildlands und auch Breakpoint geschaffen haben, ist ein spezifisches Produkt, eine spezifische Story, ein spezifisches Gameplay. Ja, es gibt sicher Stellen, an denen es Ähnlichkeiten zu anderen Spielen gibt. Das gilt für Vergangenes und auch Zukünftiges. Vielleicht haben wir in Zukunft eine Rutschmechanik, welche von allen Ubisoft-Spielen adaptiert wird, aber auch von anderen in der Industrie. Ich weiß nicht, ob es passieren wird, aber ich glaube, das, was wir mit diesem Titel schaffen, wird richtungsweisend für die ganze Branche."

PC Games: Vielen Dank für das Interview!


Auf der Insel Aurora werden Hightech-Drohnen hergestellt, gegen die wir auch kämpfen müssen.

„Das Leben ist ein Spiel" – wohl nur selten traf dieser Spruch eher zu als bei Ancestors: The Humankind Odyssey.

Genre: Action
Entwickler: Panache Digital Games
Publisher: Private Division
Termin: 2019

Ancestors: The Humankind Odyssey

In Ancestors: The Humankind Odyssey, dem neuen Werk von Assassin's Creed-Schöpfer Patrice Désilets, erlebt ihr die Evolution in Form eines Survival-Spiels.

Von: David Benke

Ein Blick durch die Wasseroberfläche gibt ein beeindruckendes Bild der Milchstraße frei. Ein paar Fische schwimmen einträchtig durch das tiefe Blau, am Ufer fischen ein paar Vögel nach ihrem nächsten großen Fang, in den Baumkronen tollen einige Primaten gut gelaunt durch die Gegend. Der Auftakt von Ancestors: The Humankind Odyssey lässt einen beinahe in dem Glauben, man verfolge gerade eine harmonische National-Geographic-Tierdoku. Zumindest für wenige Sekunden. Denn das Idyll trügt: Flossentiere, Federvieh und selbst das putzige kleine Äffchen fallen innerhalb kürzester Zeit einem hungrigen Räuber zum Opfer.

Panache Digital Games, die Entwickler hinter dem Open-World-Survival-Titel, machen damit eines schnell klar: Ihr Erstlingswerk ist alles andere als ein Kinderspiel. In Ancestors geht es ums nackte Überleben. Um fressen oder gefressen werden. Das unterstreicht auch noch einmal die wenig aufmunternde Nachricht, die die Macher gleich zu Beginn des Abenteuers über die Bildschirme flackern lassen: „Viel Glück. Wir werden dir nämlich nicht viel helfen!"

In einem Land vor unserer Zeit

Darin liegt aber auch der ganz besondere Reiz des Spiels. Ancestors ist nicht wie die anderen Titel, die es aktuell auf dem Markt gibt. Schon allein mit seiner Handlung, welche 10 Millionen Jahre vor unserer Zeitrechnung in Afrika angesiedelt ist, setzt sich das Spiel merklich von der Konkurrenz ab. Quasi in der Geburtsstunde der menschlichen Existenz übernehmt ihr die Kontrolle über einen Clan von Primaten, den ihr über den Spielverlauf hinweg stärken, vergrößern und weiterentwickeln müsst. Dafür steuert ihr verschiedene Gruppenmitglieder, entdeckt die offene Spielwelt und durchlebt die menschliche Evolution Stück für Stück am eigenen Leib.

Dieses wirklich außergewöhnliche Konzept wurde amüsanterweise ein wenig aus der Not geboren. Als Game Designer Patrice Désilets



Gerade für den Nachwuchs eures Primaten-Clans ist der Urwald ein unheimliches Umfeld, das voller tödlicher Gefahren steckt.



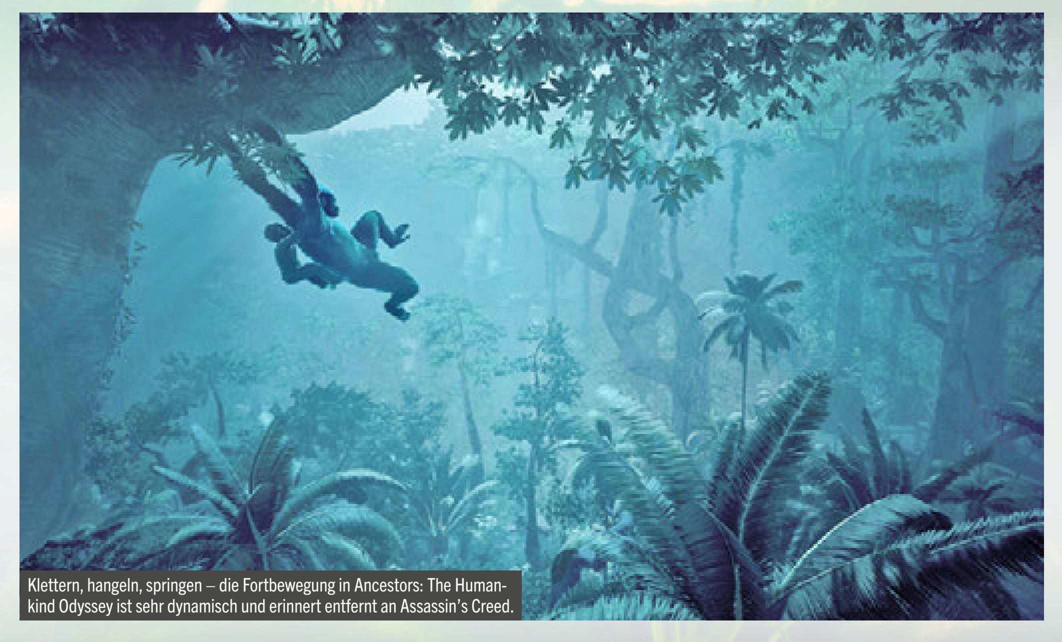
Das erfolgreiche Überleben im Dschungel erfordert, dass ihr euch um die Grundbedürfnisse eurer Spielfigur kümmert. Also: Essen, Trinken, Schlafen.

Die Spielwelt von Ancestors: The Humankind Odyssey ist liebevoll gestaltet und steckt voller Leben. Im grünen Dickicht verliert man aber gerne mal die Übersicht.

2014 mit seinem frisch gegründeten Studio dastand, gab es nicht mehr als einen groben Entwurf. „Ich wollte ein Spiel, das Sinneseindrücke und Emotionen vermittelt – aber auch die Idee von Fortschritt“, erklärte uns der Game Designer in einem Interview. Erst als immer öfter die Frage nach einem Setting aufkam, entschied sich der Kanadier wie durch eine Eingebung für den prähistorischen Dschungel. So mussten sich die Verantwortlichen keine Gedanken um den Aufbau einer Stadt machen, wie uns Désilets halb scherzhaft erzählte, sondern konnten stattdessen eine einzigartige Spielerfahrung kreieren. „Ihr spielt nicht einfach nur in der Steinzeit, so wie das in anderen Titeln (u. a. Far Cry Primal – Anm. d. Red.) bereits der Fall war“, so der Studio-Chef weiter. „Ihr begebt euch ganz zurück bis hin zu den Wurzeln der menschlichen Existenz. Das hat bisher noch keiner gemacht.“

Evolution in Eigenregie

Wie das gewagte Spielkonzept aufgeht, davon konnten wir uns unlängst auch erstmals selbst überzeugen. Während eines Hands-on-Events in Paris hatten wir die Chance, eine erste Alpha-Version von Ancestors: The Humankind Odyssey anzuspielen – genauer gesagt die sogenannte „Volume 1: Before Us“. Diese umfasst den Zeitraum der Jahre zehn bis zwei Millionen vor Christus und soll etwa 50 Stunden Spielzeit bieten. Später sollen dann weitere Teile zu anderen Stadien der menschlichen Entstehungsgeschichte folgen. Einen episodenhaften Release, wie ursprünglich angedacht, wird es aber nicht geben.



Klettern, hangeln, springen – die Fortbewegung in Ancestors: The Humankind Odyssey ist sehr dynamisch und erinnert entfernt an Assassin’s Creed.

Zu Beginn zeigt sich Ancestors noch relativ zielgerichtet. Wir übernehmen etwa die Kontrolle über ein kleines Äffchen, mit dem wir eine Reihe von Aufgaben erfüllen – etwa das Finden eines Verstecks. Nach einem flinken Rollenwechsel müssen wir dann mit einem Clan-Ältesten den Nachwuchs finden und zurück zur Kolonie bringen. Spätestens ab diesem Punkt gestaltet sich das Spiel und dessen Welt dann allerdings wesentlich offener. Wir können unseren eigenen Weg gehen, unsere eigene Geschichte schreiben. Uns sind keinerlei Grenzen gesetzt. Das klingt zunächst einmal unglaublich spannend und reizvoll, entpuppt sich aber auch recht schnell als ein ziemlich anspruchsvolles Unterfangen. Wir dürfen zwar im Grunde alles tun, der Nutzen unserer Handlungen erschließt sich allerdings nicht auf den ersten Blick. So ist anfangs nicht genau klar, wie das finale Ziel, den Weg des Menschen zu gehen, tatsächlich umsetzbar ist.



Survival of the Fittest

Darum haben wir uns zunächst einmal auf das typische Survival-Gameplay konzentriert. Sprich: essen, trinken, schlafen. So halten wir unseren Charakter am Leben, dessen Zustand wir in einer Übersicht auf dem Bildschirm checken können. Neben den eigenen Bedürfnissen müssen wir uns aber

In der Spielwelt lauern zahlreiche Gefahren wie etwa hungrige Raubtiere. Ein Kampfsystem haben wir bisher aber noch nicht ausmachen können.

natürlich auch um äußere Einflüsse kümmern. Im urzeitlichen Dschungel lauern nämlich an jeder Ecke Gefahren. Wir können von einem Baum stürzen und uns die Knochen brechen, eine ungenießbare Pflanze oder Wasserquelle probieren und danach an einer qualvollen Vergiftung draufgehen, oder kurz und schmerzlos von einem aggressiven Fleischfresser zerfetzt werden.

Eines wird so schon nach nur zwei Stunden mit Ancestors klar: Der Tod ist ein stets präsenter Teil des Spiels. Das ist aber eben auch einfach der Lauf der Dinge. Im unbarmherzigen Dschungel gilt das Recht des Stärkeren und es überleben nur die Besten – wie Charles Darwin schon vor Jahrhunderten feststellte. Seid also clever und nehmt wenn nötig die haarigen Beine in die Hand. So etwas wie ein Kampfsystem, und sei es auch noch so rudimentär, haben wir in der Demo nämlich noch nicht erkennen können.

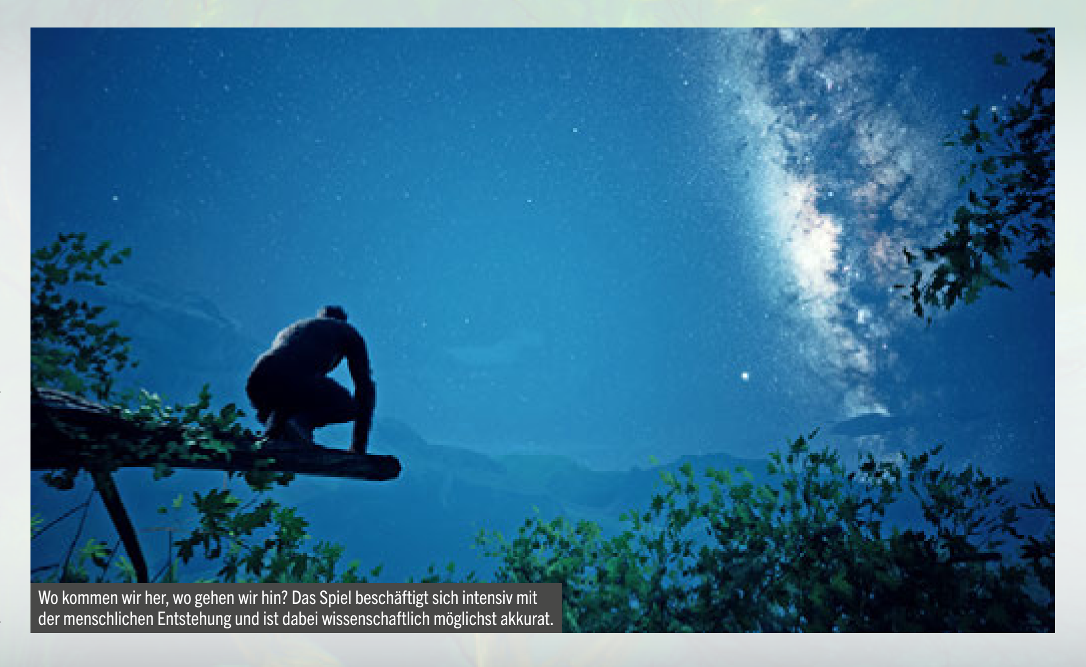
Assassin's Creed im Urwald

Die Fortbewegung innerhalb der Spielwelt geht übrigens sehr dynamisch vonstatten. Ancestors bietet euch eine Menge Vertikalität, ihr könnt die Landschaft also nicht nur in der Breite, sondern auch in der Höhe erkunden. Mit eurem Affen klettert und springt ihr lustig-launig durch die Gegend oder schwingt euch an Lianen durch die Lüfte. In manchen Momenten erinnert der Titel schon ein wenig an Désilets früheres Werk Assassin's Creed. Ihr kraxelt automatisch an Bäumen und Klippen hinauf, so wie ihr es in Ubisofts Meuchelmörder-Epos mit Gebäuden tut. Und wenn ihr schließlich ganz oben in der Krone angekommen seid und euren Blick über das Urwald-Panorama schweifen lasst, fühlt sich das ein wenig so an, als würdet ihr mit Ezio Auditore von einer Kirchturmspitze auf Florenz hinabblicken.

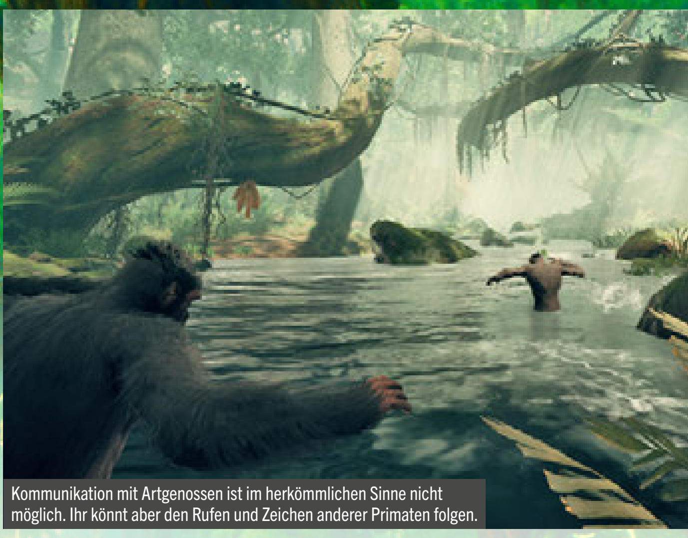
Diese Quasi-Aussichtspunkte sind aber auch extrem wichtig. Die mithilfe der Unreal Engine 4 erstellte Umgebung kann manchmal nämlich wirklich zu einer grünen Hölle werden. Zugegeben, der Urwald ist mit seinen Bäumen, Flüssen und Felsen nett anzuschauen und wirkt auch dank gelungener Sound- und Musikkulisse sehr lebendig. Uns fehlte aber ein wenig die Abwechslung. Auch markante Orientierungspunkte sind eher Mangelware, sodass wir gerade am Boden gerne mal die Übersicht verloren haben.

Ein Spiel für alle Sinne

In solchen Momenten könnt ihr euch in Ancestors auf eure Fähigkeiten verlassen. Mithilfe eurer Sinne nehmt ihr etwa Rufe anderer Artgenossen oder Gerüche wahr und untersucht dann deren Quelle. Dank eurer Intelligenz lassen sich neue Dinge – wie Unterschlüpfe – entdecken, eurem Wissensschatz hinzufügen und dann mit einem Wegpunkt innerhalb der Spielwelt markieren. Zudem rauben euch neue Erkenntnisse stetig die Angst vor dem Unbekannten, welche in Ancestors



Wo kommen wir her, wo gehen wir hin? Das Spiel beschäftigt sich intensiv mit der menschlichen Entstehung und ist dabei wissenschaftlich möglichst akkurat.



Kommunikation mit Artgenossen ist im herkömmlichen Sinne nicht möglich. Ihr könnt aber den Rufen und Zeichen anderer Primaten folgen.



Im Verlauf des Spiel gilt es, euren Clan zu vergrößern und weiterzuentwickeln. Das geht auch, indem ihr verstreute Einzelgänger in eure Gruppe integriert.

einen wichtigen Faktor darstellt. Seid ihr beispielsweise zu weit von eurem bekannten Territorium entfernt oder werdet mit etwas Fremdem konfrontiert, sorgt das bei eurer Spielfigur für Unbehagen und beeinträchtigt damit deren Wahrnehmung und Leistung.

Es bietet sich im Spiel also an, mit wirklich allem in eurer Umgebung zu interagieren und nach einem gewissen Trial-and-Error-Prinzip neue Dinge auszuprobieren. So lernt ihr stetig dazu. Ihr entdeckt zum Beispiel die Wirkung bestimmter Pflanzen, erschließt neue Wasser- und Nahrungsquellen oder entdeckt, dass sich aus Blättern ein Unterschlupf bauen lässt. Damit einhergehend erfüllt ihr verschiedenste Herausforderungen aus den Bereichen „Explore“, „Expand“ oder „Evolve“ und schaltet so neuronale Energie frei, mit der sich dann im Evolutionsmenü die Entwicklung eures Clans vorantreiben lässt.

Unendliche Möglichkeiten

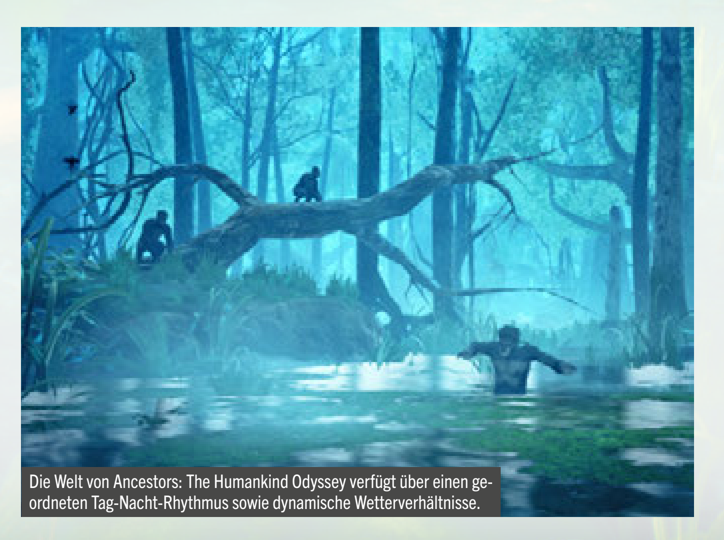
Eure Gruppenmitglieder werden beispielsweise zusehends zu Allesfressern oder erhalten die Fähigkeit, beide Hände gleichzeitig zu benutzen – Wissen, das ihr dann auch an zukünftige Generationen weitervererben könnt. Welche neuen Fähigkeiten und Eigenheiten ihr freischalten könnt, hängt indes von eurer Spielweise ab. Seid ihr mehr der Macher, erhaltet ihr zusätzliche motorische Fähigkeiten. Arbeitet ihr viel mit Intelligenz und euren Sinnen, entwickelt ihr mehr sensorische Skills. So erhält jeder Spieler eine komplett eigene Spielerfahrung.

Die ist allerdings nicht für jeden etwas. Das Spiel gibt euch keine klare Richtung vor, sondern baut auf Entdeckungsdrang und Eigeninitiative. Es zeigt euch keine Grenzen auf, versorgt euch gleichzeitig aber auch nicht mit expliziten Aufgaben oder Regeln. Es gibt keine Missionsübersicht, keine Karte. So kann es auch schon einmal vorkommen, dass ihr mehrere Minuten einfach wild durch den Urwald irrt, zum zehnten Mal dieselbe Pflanze entdeckt oder wahllos-willkürlich mit Stöcken und Steinen umherwedelt.

Das kann einen willkommenen Kontrast zu einer Vielzahl anderer Open-World-Titel wie Far Cry oder Assassin's Creed darstellen, die euch mit Aufgaben, Sammelobjekten und Missionsmarkern geradezu bombardieren. Gefallen muss das aber nicht jedem, dessen sind sich auch die Entwickler bewusst. „Die heutigen Spieler sind es gewohnt, dass man sie bei der Hand nimmt. Aber so lief die Evolution nun mal nicht“, äußerte sich Game Designer Désilets zu dem Thema. „Auf diese Weise wäre das Spiel langweilig geworden. Und wir hätten Spieler um den besonderen Moment beraubt, etwas ganz alleine und ohne fremde Hilfe herausgefunden zu haben.“ Wer Interesse an Ancestors hat, muss also den Willen mitbringen, sich intensiv mit dem Spiel und dessen Inhalten auseinanderzusetzen – dafür wird er aber auch belohnt.

Vielversprechend, aber nicht fehlerfrei

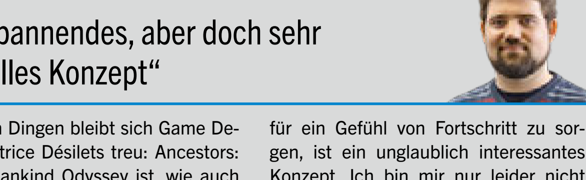
Alles in allem macht Ancestors: The Humankind Odyssey auf uns einen recht vielversprechenden Eindruck. Das Survival-Adventure überzeugt nicht nur mit einer außergewöhnlichen Spielerfahrung, sondern ist dabei sogar noch ungewollt lehrreich – schließlich orientiert sich das Spiel laut eigener Aussage an aktuellsten wissenschaftlichen Erkenntnissen. Einige Fragen bleiben aber trotzdem noch offen. Etwa, ob das knapp 35-köpfige Team in der Lage ist, ein technisch einwandfreies Endprodukt auf den Markt zu bringen. Die Steuerung entpuppte sich während der Demo teils noch als ziemliche Zumutung. Gerade Schwingen, Anvisieren und Greifen fühlten sich klobig und unpräzise an. Wesentlich wichtiger wird aber wohl sein, dass es auch auf lange Sicht befriedigend bleibt, euch euren eigenen Weg durch die menschliche Evolution zu bahnen. Ob das der Fall ist, konnten wir während unserer knapp zweistündigen Anspielsession nämlich noch nicht in Erfahrung bringen. Wir bleiben aber gespannt dran und schauen, wie sich der Titel in den kommenden Monaten weiterentwickelt. Der Release ist noch dieses Jahr geplant. ❑



Die Welt von Ancestors: The Humankind Odyssey verfügt über einen geordneten Tag-Nacht-Rhythmus sowie dynamische Wetterverhältnisse.



DAVID MEINT



„Ein spannendes, aber doch sehr spezielles Konzept“

In einigen Dingen bleibt sich Game Designer Patrice Désilets treu: Ancestors: The Humankind Odyssey ist, wie auch die frühen Assassin's Creed-Teile, ein Third-Person-Action-Adventure. Als Setting hält wieder eine historische Epoche her. Auf der anderen Seite macht der kanadische Game Designer aber auch einiges bahnbrechend anders: Die Geburtsstunde der Menschheit ist als Setting ein bisher vollkommen unberührtes Terrain. Die Idee, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, selbstständig für ein Gefühl von Fortschritt zu sorgen, ist ein unglaublich interessantes Konzept. Ich bin mir nur leider nicht sicher, ob dieses auch auf lange Sicht Spaß machen wird. Während meiner Hands-on-Session kam ich irgendwann an einen Punkt, an dem ich mit der Masse an Möglichkeiten und dem gleichzeitigen Mangel an Führung überfordert und sogar frustriert war. Und ich kann mir vorstellen, dass es anderen Spielen, die eben eine gelenkte Spielerfahrung gewohnt sind, ebenfalls so gehen wird.

Divinity: **Fallen Heroes**

Genre: Strategie
Entwickler: Larian Studios/Logic Artists
Publisher: Larian Studios
Termin: noch nicht bekannt

Von: Matthias Dammes

Divinity: Original Sin 2, vermischt mit XCOM und Dragon Commander. Das hinter dieser Idee viel Potenzial steckt, konnten wir bei einem Redaktionsbesuch der Entwickler erkennen.

Es war eine gelungene Überraschung, als die Entwickler von Larian Studios auf der Penny Arcade Expo (PAX) im März mit Divinity: Fallen Heroes ein neues Spiel in ihrem beliebten Fantasy-Universum ankündigten. Vor allem, da es sich bei dem Titel nicht um ein weiteres Rollenspiel in der gleichen Manier wie Divinity: Original Sin 2 handelt. Stattdessen ist Fallen Heroes ein Taktik-Strategiespiel, das auf die Stärken des rundenbasierten Kampfsystems von Original Sin 2 setzt.

Entstanden ist die Grundidee des Spiels beim Indie-Studio Logic Artists, die mit Titeln wie Expeditions: Viking und Expeditions: Conquistador bereits einige Erfahrung im Taktik-Genre gesammelt haben. Seit Anfang des Jahres entsteht der Titel nun als Gemeinschaftsprojekt bei Logic Artists und Larian Studios. Nachdem Fans auf der PAX und auch auf der britischen EGX-Convention bereits die Gelegenheit gehabt hatten, eine frühe Version des Spiels auszuprobieren, statteten uns die Macher mit dem aktuellen Build nun auch einen Besuch in der Redaktion ab.

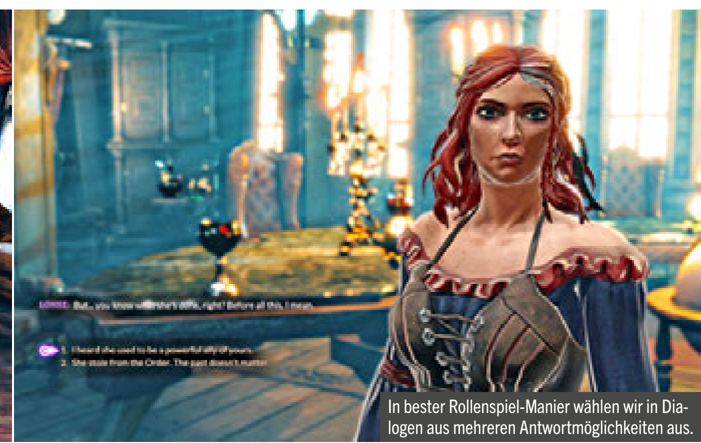
Im Auftrag des Göttlichen

Das Spiel setzt zwei Jahre nach den Ereignissen von Divinity: Original Sin 2 an und folgt dem Ende, in dem die mystische Quellenmagie die Welt verlassen hat. Fallen Heroes ist daher auch eher als Spin-off zu betrachten, in dem die mögliche weitere Entwicklung von Rivellon in einem der Kanon-Enden des Rollenspiels betrachtet wird. Der Spieler verkörpert die Rolle einer nicht näher definierten oder dargestellten Person, die im Spiel schlicht „Commander" genannt wird.

Die Demo setzt ungefähr vier oder fünf Missionen nach Spielstart ein. Im Auftrag des Göttlichen Lucian haben wir gerade zusammen mit Lohse und Ifan, die bereits aus Original Sin 2 bekannt sind, die Halbdämonin Malady gefangen genommen. Diese soll einige Weltuntergangswaffen von Lucian gestohlen haben. Vor diesem Hintergrund finden wir uns an Bord der Lady Vengeance wieder, dem Schiff, das bereits in DOS 2 unseren Helden als zentrale Basis diente.

Das magische Wasserfahrzeug ist in mehrere Räume unterteilt, von denen wir jedoch lediglich das Kommandozentrum und den Ker-


Konzeptzeichnung des Kommandoraumes an Bord der Lady Vengeance. Hier führen wir Gespräche und planen den nächsten Einsatz.


In bester Rollenspiel-Manier wählen wir in Dialogen aus mehreren Antwortmöglichkeiten aus.

Unser Trupp besteht für jeden Einsatz aus vier bis sechs Kämpfern. Einer davon pro Spieler ist stets ein Helden-Charakter.

ker betreten können. Hier führen wir Gespräche mit unseren Kameraden Ifan und Lohse beziehungsweise der gefangenen Malady. In den Dialogen wählen wir wie bei einem Rollenspiel aus verschiedenen Antwortmöglichkeiten aus und lenken das Gespräch dabei in gewisse Richtungen.

Einige dieser Entscheidungen haben auch weitreichende Auswirkungen, bestimmen sie doch zum Beispiel das weitere Vorgehen, die Haltung der Verbündeten uns gegenüber und den Verlauf der Geschichte. So müssen wir uns vor unserer ersten Mission entscheiden, ob wir einer Gruppe von Zivilisten zu Hilfe eilen oder dem Hilferuf des Göttlichen Lucian folgen. Je nach Auswahl spielen wir eine völlig andere Mission und verbessern unsere Stellung entweder bei Lohse oder Ifan.

Helden und magische Äpfel

Bevor wir uns in den ersten Kampf stürzen, müssen wir zunächst unser Team zusammenstellen. Dabei gibt es drei verschiedene Arten von Einheiten zu beachten. Da wären zum einen die Helden, bei denen es sich vor allem um die sechs bekannten Gefährten aus Divinity: Original Sin 2, Malady sowie einen achten, noch nicht näher bekannten Charakter handelt. Von ihnen können wir einen in den Kampf mitnehmen. Im Koop-Modus für zwei Spieler kann jeder einen Heldencharakter auswählen.

Danach füllen wir unser Team mit weiteren Truppen auf. Die Gruppengröße kann dabei je nach Mission zwischen vier und sechs variieren. Dafür stehen uns sogenannte Veteranen- und Basis-Truppen zur Verfügung. Während die Basiseinheiten generische Kämpfer in den typischen Klassen wie Magier, Heiler, Bogenschütze und Krieger sind, handelt es sich bei den Veteranen um spezielle Charaktere. Diese haben in der Regel einen Namen und jeweils spezielle Sets von Fähigkeiten, die ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem sind diese Charaktere im Todesfall wirklich verloren, während Basiseinheiten einfach ersetzt werden.

Zusätzlich zu den Truppen wählen wir zwei Verbrauchsgegenstände aus. Dabei handelt es sich um mächtige Items, die ein einziges Mal während der Mission eingesetzt werden können. Das Angebot reicht von magischen Äpfeln, die Lebenspunkte und Rüstung eines Charakters vollständig wiederherstellen, über explosive Laternen bis hin zu nützlichen Trinkets, die Aktionspunkte eines Charakters wieder auffüllen.

Zug um Zug

In der Mission angekommen, bietet sich für Kenner von Original Sin ein vertrauter Anblick. Die Darstellung in isometrischer Perspektive, der Artstyle und viele der Objekte im Level präsentieren sich genau wie im Rollenspiel. Die wichtigste Gemeinsamkeit ist allerdings das rundenbasierte Kampfsystem mit seinen Skill- und Oberflächenmechaniken, das als Grundlage für die Rundentaktik in Fallen Heroes dient. Die



Die Lady Vengeance dient im gesamten Spiel als unsere Basis. Das Schiff werten wir im Spielverlauf mit neuen Features auf und schalten neue Skills frei.



Oberflächeneffekte spielen wie schon bei Divinity: Original Sin 2 im Kampf eine sehr wichtige Rolle.

Mit dem Sulfurium führen die Entwickler ein neues Element ein, das explosive Effekte hervorruft und vor allem auf kinetische Einwirkung reagiert.

Entwickler haben jedoch auch Anpassungen vorgenommen.

So gibt es keine Initiative, die bestimmt, wann welcher Charakter am Zuge ist. Stattdessen sind Spieler und KI nacheinander an der Reihe. So lange wir nicht auf den „End Turn"-Button klicken, haben wir volle Kontrolle über alle unsere Kämpfer und können mit ihnen so viel machen, wie es ihre Aktionspunkte hergeben. Von diesen bekommt jeder Charakter zu Beginn jeder Runde drei Stück, die frei für Angriffe, Skills und Bewegung eingesetzt werden können. Ein Aktionspunkt kann bei Bedarf auch für die nächste Runde aufgespart werden, um auf das Maximum von vier Punkten zu kommen.

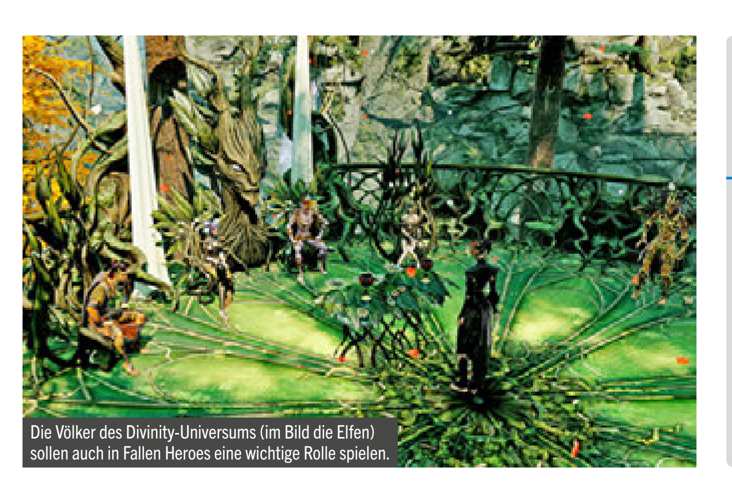
Wie schon in Original Sin müssen wir also geschickt planen, wie weit wir uns bewegen, wie viel Reichweite unsere Skills haben und wie viel Aktionspunkte diese Fähigkeiten kosten. Dabei spielen natürlich auch wieder Höhenunterschiede eine Rolle, sodass zum Beispiel Fernkämpfer in erhöhter Position weiter schießen können. Leider konnten wir unsere Truppe bei Missionsstart noch nicht selbst platzieren, dass soll als Feature aber definitiv noch implementiert werden.

Schusswaffen stören die Balance

Vor Beginn unserer Anspielsession warnten uns die Entwickler, dass sich das Spiel noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet und viele Elemente daher noch nicht final sind. Das wird auch beim Balancing innerhalb der Missionen deutlich, wo die KI noch viel zu stark ist und dem Spieler kaum eine Chance lässt. Wir probierten drei Missionen aus und schlossen nur eine davon erfolgreich ab. Wie die Macher erklären, hat besonders die Einführung von Schießpulver-Waffen das Kräfteverhältnis stark gestört, weil die KI noch zu gut im Umgang mit diesen neuen Waffen ist.

Gut gefallen hat uns dagegen die Einführung von Sulfurium als neuer Oberflächen-Typ. Dieser reagiert auf kinetische Einwirkung und lässt Charaktere, die auf ihm stehen, durch eine Explosion durch die Gegend fliegen. Es wird auch entsprechend neue Fähigkeiten auf Basis dieses Elements geben. Das ermöglicht spannende neue taktische Möglichkeiten. Wir haben wenig Zweifel, dass das Kampfsystem wieder sehr herausfordernd wird, aber auch unglaublich viel spielerische Freiheit bietet, denn das hat in Original Sin ja bereits hervorragend funktioniert. Wirklich gespannt sind wir auf das ganze Drumherum, von dem wir bisher noch nicht viel gesehen haben.

Wie können wir die Lady Vengeance ausbauen? Welche Tiefe erreichen die Dialoge mit den Gefährten? Wie stark beeinflussen unsere Entscheidungen das Spiel wirklich? Auf diese und viele weitere Fragen erhalten wir in den kommenden Monaten hoffentlich Antworten. Die Entwickler haben auf jeden Fall noch einiges zu tun. Ob Fallen Heroes in diesem Jahr erscheint, steht noch nicht fest. Wie von Larian gewohnt, schrecken die Entwickler auch nicht davor zurück, sich bis nächstes Jahr Zeit zu nehmen, wenn es der Qualität des Produktes dient. Erscheinen soll das Spiel dann aber nach aktuellen Planungen direkt für PC und Konsolen. ❑



Die Völker des Divinity-Universums (im Bild die Elfen) sollen auch in Fallen Heroes eine wichtige Rolle spielen.

MATTHIAS MEINT



„Eine vielversprechende Verschmelzung aus Original Sin, XCOM und Dragon Commander"

Die Ankündigung von Divinity: Fallen Heroes auf der PAX hat mich genau so begeistert wie das ebenfalls dort vorgestellte Borderlands 3. Umso mehr habe ich mich gefreut, dass Larian uns mal wieder in der Redaktion besucht hat. Aus dem hervorragenden Kampfsystem von Divinity: Original Sin 2 ein Taktik-Strategiespiel zu machen, ist eine genauso logische wie geniale Idee. Bereits in der frühen Version war das große Potenzial dieser Verschmelzung von Elementen des klassischen Divinity-Rollenspiels mit Inspirationen von XCOM und Dragon Commander zu erkennen. Beim Kampfsystem mache ich mir absolut keine Sorgen, also bin ich besonders auf die Story und die Interaktionen auf der Lady Vengeance gespannt. Gerade die Dialoge und Entscheidungen haben mir auch bei Dragon Commander mit am besten gefallen.

Kleiner Helfer: Der niedliche Droide BD-1 begleitet Cal auf seinem Abenteuer und unterstützt ihn mit verschiedenen Gadgets, die sich im Spielverlauf upgraden lassen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Star Wars: Jedi **Fallen Order**

Von: Felix Schütz

Kein Multiplayer, keine Lootboxen, dafür eine packende Story: Kommt hier das Spiel, auf das die Fans so lange gewartet haben?

Besonders wenn es um Star Wars geht, musste sich EA in den letzten Jahren einige Kritik gefallen lassen. Sei es die hitzig geführte Lootboxen-Kontroverse rund um Battlefront 2 oder das vielversprechende Star-Wars-Projekt von Visceral Games, das trotz Entwicklergrößen wie Amy Hennig (Uncharted) eingestellt wurde – bei den Spielern kamen die negativen Schlagzeilen gar nicht gut an. Nun aber könnte EA das Ruder rumreißen und den Fans ein Spiel geben, das sie sich schon lange wünschen: Einen packenden Einzelspielertitel ohne Multiplayer, aber dafür mit starkem Fokus auf eine dichte Story. Jedi: Fallen Order, das erstmals auf der Star Wars Celebration präsentiert wurde, möchte genau dieses Spiel werden. Und das könnte klappen: Obwohl es noch keine Spielszenen zu sehen gab, ist das Feedback der Fans ausgesprochen positiv!

Mächtige Verbündete

Bei Jedi: Fallen Order sind Profis am Werk: Die Entwickler von Respawn Entertainment (Apex Legends, Titanfall 2) und Stig Asmussen (Game Director von God of War 3) werfen ihr ganzes Können in die Waagschale, außerdem war Chris Avellone (Pillars of Eternity) an der Story beteiligt – das sind große Namen, die sicherstellen sollen, dass Jedi: Fallen Order eine packende Star Wars-Erfahrung wird. Schon allein das ist bemerkenswert, da sich EA in der Vergangenheit immer wieder kritisch über lineare Story-Spiele geäußert und stattdessen einen klaren Fokus auf Live-Service-Games in Aussicht gestellt hatte. Findet hier endlich ein Umdenken bei EA statt?

Als Padawan auf der Flucht

Jedi: Fallen Order spielt nach den Ereignissen von Star Wars: Episode 3 – Die Rache der Sith und



Prominente Besetzung: Cal Kestis wird von Cameron Monaghan verkörpert, der unter anderem für seine Rolle als Joker in der US-Serie Gotham bekannt ist.



Die dunkle Seite: Die Inquisition (bekannt aus Star Wars Rebels) jagt die verbliebenen Jedi. Zu ihren Top-Agenten zählt die tödliche Second Sister.



Eine elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen: Anstelle von Massenkämpfen sollen spektakuläre Gefechte gegen einzelne Gegner im Vordergrund stehen.

Schüler wider Willen: Cals Ausbildung zum Jedi ist noch nicht abgeschlossen. Die erfahrene Ceres hilft ihm dabei, sein Training fortzusetzen.

entführt uns in ein dunkles Kapitel der Star Wars-Saga, in dem der Jedi-Orden durch die Order 66 nahezu ausgelöscht wurde. Wir schlüpfen in die Haut von Cal Kestis, einem jungen Padawan auf der Flucht, der sich im Verborgenen hält und auf den Einsatz der Macht verzichtet, um so den Jägern des Imperiums zu entgehen. Als er jedoch gezwungen ist, seine Kräfte einzusetzen, um das Leben eines Arbeitskollegen zu retten, ruft das die Inquisition auf den Plan, die Fans schon aus der animierten Serie Star Wars Rebels kennen. Diese Spezialeinheit des Imperiums hat die Aufgabe, alle verbliebenen Jedi aufzustöbern und zu jagen. Und so heften sich nicht nur gut trainierte Säuberungstruppen (eine Sonderform der Storm Troopers) an Cals Fersen, sondern auch eine tödliche Jägerin: die machtbegabte Second Sister.

Auf seiner Flucht kann Cal Kestis auf die Unterstützung seiner Freunde zählen: Neben seinem Droidenkumpel BD-1 und einem übellaunigen Piloten stößt auch die Jedi-Meisterin Ceres zu seiner Gruppe, die ihm dabei hilft, sein Training abzuschließen und seinen Jägern zu entkommen. Jedi: Fallen Order soll allerdings kein Schleichspiel werden, im Fokus stehen eine packende Story, Erkundung und knackige Nahkämpfe, in denen sich Cal mit verschiedenen Machtkräften und seinem Lichtschwert zur Wehr setzt. Obwohl das Kampfsystem noch nicht im Detail erklärt wurde, versprechen die Entwickler intensive, cineastische Gefechte, die ohne Schusswaffen auskommen sollen. Im Spielverlauf lernt Cal neue Fähigkeiten und verbessert sein Schwert, außerdem wird er verschiedene Planeten bereisen und zu einem späteren Zeitpunkt auch in alte Levels zurückkehren können. Multiplayer oder Koop wird es definitiv nicht geben, Jedi: Fallen Order ist ein reiner Einzelspielertitel. Ob es aber bestimmte Online-Funktionen geben könnte, ist noch nicht entschieden. Darüber hinaus sind keinerlei DLCs oder Mikrotransaktionen geplant, Vorbesteller und Käufer der Deluxe-Edition erhalten aber kosmetische Boni, mit denen sie das Aussehen des Lichtschwerts verändern können. ❑

Unerwartet: Jedi: Fallen Order nutzt die Unreal Engine. Das ist bemerkenswert, denn bislang hatte Respawn auf die Source-Engine gesetzt, EA dagegen pocht üblicherweise auf die Nutzung der hauseigenen Frostbite-Technologie.

FELIX MEINT

„Schon Han Solo wusste: Was wir hier brauchen, ist ein bisschen Optimismus."

Für mich ist es noch zu früh, um so richtig in Vorfreude zu verfallen. Schließlich war auch ich nicht gerade glücklich darüber, was EA in den letzten Jahren aus der Star Wars-Lizenz gemacht hat (man denke nur an die Kampagne von Battlefront 2). Und echtes Gameplay gab es bislang noch nicht zu sehen. Gerüchte besagen, die Kämpfe könnten sich in die Richtung eines Sekiro bewegen, beim Erkunden ist von Zelda und Metroid die Rede – alles noch reichlich vage und ein Grund mehr, warum ich erst mal auf Spieleindrücke warten will, bevor ich Fallen Order dorthin setze, wo es im Grunde hingehört: weit oben auf meine Wunschliste! Denn wie so viele Fans sehne auch ich ein aufwendiges Einzelspieler-Abenteuer mit dichter Jedi-Story schon lange Zeit herbei – umso schöner, dass EA nun auch wieder Solo-Spieler bedienen will. Das und die Tatsache, dass erfahrene Entwickler am Werk sind, stimmt mich optimistisch: Das könnte was werden!

Die Formel 2 ist zum ersten Mal in der F1-Serie enthalten – anfangs jedoch nur die 2018er-Saison.

F1 2019

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Koch Media
Termin: 28. Juni 2019

Von: Andreas Szedlak

Codemasters' F1-Serie feiert 10-jähriges Jubiläum und stattet die Anniversary Edition von F1 2019 auch mit der Formel 2 aus. Wir konnten bereits Hand anlegen.

Zwei Monate früher als sonst kommt der neue F1-Teil von Codemasters in den Handel. Bereits Ende Juni heulen die 2019er-Boliden auf. Möglich macht dies keineswegs ein früherer Informationsfluss seitens der Formel-1-Teams. Stattdessen hat das englische Studio laut Game Director Lee Mather die Manpower um ein Drittel erweitert, wodurch das Team schneller mit F1 2019 fertig werden konnte als in den Jahren zuvor.

Da der 2019er-Kalender im Vergleich zum Vorjahr keine neuen Strecken vorsieht, konnten die Entwickler Ressourcen in andere Dinge fließen lassen. Einige der signifikanten Neuerungen durften wir bei einem Hands-on-Event in Hamburg bereits ausprobieren, zum Beispiel die frisch implementierte Formel 2.

Formel-2-Premiere

Erstmals steigt ihr in die Boliden der Formel 2, für die seit dieser Saison auch Mick Schumacher fährt, der Sohn des siebenmaligen F1-Weltmeisters Michael Schumacher. Zum Verkaufsstart von F1 2019 werden allerdings die Daten der 2018er-Saison enthalten sein. Fahrer und Boliden der aktuellen Saison reichen die Macher zu einem späteren Zeitpunkt nach. Neben Schumi Junior gehört dazu auch Tatiana Calderón, die erste F2-Pilotin.

Die Formel 2 wurde in den Story-Modus von F1 2019 eingebunden, sodass ihr in der Nachwuchsserie starten und danach in die Königsklasse wechseln könnt. Das Handling der F2-Fahrzeuge unterscheidet sich spürbar von dem der F1-Boliden. Bremsen sind merklich schwächer und die Fahrzeuge kleben bei hohen Kurvengeschwindigkeiten nicht so auf dem Asphalt wie in der Formel 1. In Rennen zeigt sich zudem, dass die Formel 2 ausgeglichener ist als die Königsklasse, da die Nachwuchsserie auf Einheitsautos setzt. Häufige Positionskämpfe und Rempeleien sind an den zwölf Rennwochenenden garantiert, an denen jeweils ein Hauptrennen sowie ein Sprintrennen stattfinden.

Auch wenn die Anziehungskraft der Formel 1 deutlich stärker ist, begrüßen wir die Aufnahme der Formel 2 in Codemasters' Rennspielserie. Der Karriere-Modus



Front- und Heckflügel fallen in diesem Jahr größer aus als in der vergangenen F1-Saison.



Die Beleuchtung bei Nachtrennen sieht nun deutlich realistischer aus.

Nackter Ferrari-Heckflügel: Die Werbung eines Tabakherstellers bleibt aus dem Spiel – gut so!

Laut Codemasters wurde die Formel 2 genauso originalgetreu implementiert wie die Formel 1.

wird dadurch etwas ausgedehnt und orientiert sich mehr am echten Leben, wo junge Fahrer meist über die Nachwuchsserie den Weg in die Königsklasse finden. Allerdings absolviert man in der Karriere lediglich drei F2-Veranstaltungen und darf sich danach ein F1-Team aussuchen, für das man starten möchte. Wer die gesamte 2018er-Saison – oder nach dem Update die 2019er-Saison – der Formel 2 erleben möchte, wählt dafür den originalgetreuen Championship-Modus.

Aufgemotztes Rivalen-Feature

Die F2-Story enthält auch ein erweitertes Rivalen-Feature. Zwei Fahrer werfen sich in Cut-Scenes Sprüche um die Ohren, versuchen sich zu provozieren oder werden gar handgreiflich – Codemasters hat hierfür Szenen im Motion-Capture-Studio aufgenommen. Steigt ihr in die Formel 1 auf, wird das Rivalen-Feature zwar fortgeführt, allerdings nicht mehr mittels Cut-Scenes, sondern über Meldungen in der Presse. Offenbar wollte die FIA nicht sehen, wie ein Ferrari-Fahrer einen Mercedes-Piloten schubst oder dergleichen.

Apropos Presse: Das Interview-Feature wird ausgebaut, wie uns Lee Mathers versicherte. Die TV-Reporterin soll euch noch häufiger das Mikrofon unter die Nase halten, außerdem gehen Fragen laut des Game Directors spezifischer auf das Geschehen ein. So sollt ihr unter anderem noch expliziter zu eurem Rivalen gelöchert werden – ausprobieren konnten wir dies in Hamburg leider nicht.

Senna vs. Prost

Zwei Rivalen der 1980er und -90er Jahre erhalten in der Legends Edition von F1 2019 einen eigenen Modus, den wir bereits testen konnten. In acht verschiedenen Challenges treten wir im 1990 Ferrari F1-90 von Alain Prost oder im 1990 McLaren MP4/5B von Ayrton Senna an. Dabei müssen wir zum Beispiel innerhalb von fünf Minuten zehn gegnerische Fahrer überholen. Außerdem erhalten Käufer der Legends Edition spezielle auf Senna und Prost abgestimmte Lackierungen, die sich im Multiplayer-Modus verwenden lassen.

Ansonsten unterscheidet sich der Legenden-Modus kaum von den Classic-Herausforderungen der Vorgänger, in denen ihr mit Boliden vergangener Tage verschiedene Aufgaben erledigen musstet. Zu den 18 Classic-Cars des letzten Jahres kommen vier frische Rennwägen dazu: Neben den bereits erwähnten Fahrzeugen der Legends Edition erhalten Käufer der Anniversary Edition noch den Ferrari F10 von Fernando Alonso sowie den McLaren MP-25 von Jenson Button.

Custom-Design im Multiplayer

Erstmals in der F1-Serie lassen sich eigene Lackierungen erstellen, jedoch nur im Multiplayer-Modus. In der Karriere geht dies aus Lizenzgründen nicht, die FIA ist hier gewohnt streng. Der ehemalige Ferrari- und Mercedes-Teamchef Ross Brawn entwarf gemeinsam mit Motorsport-Ingenieur Pat Symonds einen Formel-1-Boliden, den ihr optisch verändern dürft. Überdies lassen sich im Mehrspieler-Modus nun eigene Turniere erstellen und wöchentliche Herausforderungen bestreiten.

Das Thema E-Sports baut Codemasters ebenfalls aus. Der neu implementierte E-Sports-Sektor versorgt euch mit News und Highlights der F1 E-Sports Series. So könnt ihr unter anderem leichter an den verschiedenen Qualifizierungs-Events teilnehmen.

Schönere Nachtrennen

Die Grafikabteilung hat sich diesmal vor allem auf die Lichteffekte bei Nachtrennen konzentriert. Etwa werden Lampen beim Grand Prix von Singapur realistisch von den Lacken der Boliden reflektiert. Ansonsten wurde die Umgebungsgrafik gezielt verschönert.

Das Handling der F1-Flitzer wurde an die neuen Aerodynamik-Regelungen angepasst. Beim Probefahren sind uns diesbezüglich keine nennenswerten Unterschiede zum letztjährigen F1-Teil aufgefallen. Da uns schon in Kürze die finale Version erwartet, können wir F1 2019 aber schon bald einem ausführlichen Test unterziehen. ❑

ANDREAS MEINT



„Danke für die Formel 2! Jetzt stelle ich mir nur die Frage: Wann kommt die Formel E?“

Eigentlich war die Einführung der Formel 2 überfällig. Ich freue mich darüber, dass ich nun zusätzlich zur F1-Weltmeisterschaft eine weitere Championship bestreiten darf. F2-Boliden fahren sich durchaus anders, insofern bringt die neue Rennserie frischen Wind in die Reihe. Jetzt fehlt nur noch die Formel E. Vielleicht darf ich im kommenden Jahr mit Elektroautos über die Stadtstrecken heizen – Lee Mather hielt sich bei meiner Frage danach bedeckt. Ob das aufgebohrte Rivalen-Feature einen Motivationsfaktor darstellen wird, wage ich noch zu bezweifeln. Was ich bislang davon sehen durfte, wirkte doch arg klischeehaft. Gut finde ich, dass F1 2019 die Legenden Alain Prost und Ayrton Senna würdigt und dass es schon im Juni erscheint. Da ist die Weltmeisterschaft nicht entschieden und die Luft noch nicht raus – hoffentlich zumindest.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

STAR CITIZEN

Das teuerste Spiel, das nie erscheinen wird?

Das US-amerikanische Forbes Magazine veröffentlichte Anfang Mai einen spannenden Artikel rund um die Entwicklung von Chris Roberts' Weltraumspiel Star Citizen. Der Artikel erklärt, dass Roberts stolze 288 Millionen US-Dollar für die Entwicklung des Spiels einnehmen konnte. Den Anfang machte eine Crowdfunding-Kampagne im Jahre 2012, welche Roberts' Entwicklerstudio Cloud Imperium Games alleine über Kickstarter rund 2,1 Millionen Dollar einbrachte. Seitdem kommt hauptsächlich durch den Verkauf neuer, virtueller Raumschiffe immer mehr Geld zusammen. Laut Forbes sei der Großteil der Einnahmen allerdings schon aufgebraucht. Ende 2017 sollen nur noch 14 Millionen Dollar übrig gewesen sein. Inzwischen kamen wohl weitere Gelder dazu. Dennoch: Das Spiel sei noch weit von einem Release entfernt. Von den 100 geplanten Sonnensystemen wurde laut Forbes noch nicht ein Einziges fertiggestellt. „Das ist kein Betrug – Roberts arbeitet wirklich am Spiel – allerdings haben Inkompetenz und Missmanagement galaktische Ausmaße erreicht“, heißt es im Artikel. Forbes sprach laut eigenen Angaben mit 20 Personen, die mit Chris Roberts gearbeitet haben. Diese beschreiben die Tätigkeit als chaotisch. Er könne einfach nicht mit Ressourcen umgehen. Mark Day, Produzent von Wing Commander 4, der mit seinem Unternehmen an Star Citizen mitgearbeitet hat, erklärt etwa: „Als das Geld reinkam, zeigten sich wieder einige von Roberts alten Gewohnheiten, etwa, dass er nicht richtig fokussiert ist.“ Es soll sich der sogenannte „Feature Creep“ eingestellt haben. Roberts wolle ständig neue Features ins Spiel einbauen, aber er erkläre dem Team immer wieder, dass es einen Plan gebe.


Millionenteures Grab? Regelmäßig werden neue Features für Star Citizen angekündigt, zum Beispiel diese Motorräder.

Laut Forbes scheint Star Citizen auf das Schicksal zuzusteuern, das bisher teuerste Spieleprojekt zu werden, das nie fertiggestellt wird. Das Projekt stecke in einem Teufelskreis fest: Es müsse mit neu angekündigten Features und virtuellen Schiffen mehr Geld eingenommen werden, da die finanziellen Ressourcen einfach zu schnell verbrannt würden. Darunter leide dann aber die eigentliche Entwicklung des Titels, die kaum vorankomme. Jesse Schell, ein Spiele-Entwickler und Professor an der Carnegie Mellon University hält Star Citizen für „verrückt“. So würde Spiele-Entwicklung eigentlich nicht ablaufen. Schon seit Längerem stehen überdies Gerüchte im Raum, Roberts bereichere sich an dem Projekt persönlich. So wird berichtet, dass er und seine Frau sich ein Haus im Wert von 4,7 Millionen Dollar gekauft hätten – Beweise dafür gibt es jedoch nicht. ❑

Info: https://robertsspaceindustries.com


Bislang wurde lediglich das Logo des Remakes von XIII veröffentlicht.



Das XIII-Original aus dem Jahre 2003 sorgte durch seinen Cel-Shading-Look für Aufsehen.

XIII

Comeback nach 16 Jahren

Ein neuer Ableger des Cel-Shading-Shooters XIII, darauf freuen wir uns tatsächlich schon lange und wir hatten insgeheim immer gehofft, dass die Marke noch mal jemand aus der Gruft holt. Dies haben nun Entwickler PlayMagic und Publisher Microids endlich erledigt. Wir hätten natürlich auch einen Nachfolger genommen, aber nach mittlerweile 16 Jahren ist man ja nicht wählerisch und gibt sich mit dem angekündigten Remake zufrieden. Der ungewöhnliche Titel mit der römischen Schreibweise der Zahl 13 spielt auf eine Tätowierung des anfänglich unter Gedächtnisverlust leidenden Hauptcharakters (im Original gesprochen von Akte-X-Star David Duchovny) an. Im Laufe der Handlung deckt ihr nach und nach eine globale Verschwörung auf, in die noch 19 weitere Personen mit ähnlichen Tätowierungen verwickelt sind. Falls euch die Story von XIII bekannt vorkommt, dann könnte das daran liegen, dass das Spiel auf einer gleichnamigen Comic-Reihe aus Belgien beruht, die Anfang der 1980er-Jahre erschienen ist. Oder ihr habt das Original gespielt, könnt euch aber nicht mehr daran erinnern, weil ihr ähnlich viel trinkt wie Kollege Chris. Nichts für ungut. So oder so: Eine weitere Besonderheit des Ego-Shooters war damals der unvergleichliche Cel-Shading-Look. Das signifikante Erscheinungsbild wird natürlich für das Remake beibehalten und entsprechend aufpoliert. Erscheinen soll XIII am 13. November. ❑

Info: www.microids.com/game-xiii/

UBISOFT

Kampf gegen Key-Reseller



Ubisoft-Titel wie The Division 2 sollen künftig nach dem Kauf erst aktiviert werden müssen.

Mit einer neuen Methode, genannt „Silent Key Activation", geht Ubisoft jetzt gegen Key-Reseller vor. Spieler erhalten in Zukunft keine Keys mehr für die Titel, die Spiele werden nach dem Kauf automatisch aktiviert. Dadurch werden auch keine Keys mehr in Umlauf gebracht, die weiterverkauft werden könnten. Ubisoft arbeitet hierfür mit dem Unternehmen Genba Digital zusammen. Genba erstellt eine Datenbank mit Keys, die einzeln vertrieben werden. Jeder verkaufte Key wird bestätigt, bevor der nächste vertrieben wird. Kein Händler bekommt mehr Keys zugeschickt, alle Verkäufe laufen in Zukunft über diese Datenbank. Dazu ist es natürlich beim Kauf nötig, die Account-Daten etwa von Uplay anzugeben, damit das Spiel auch direkt aktiviert werden kann. Genba geht davon aus, dass alle großen Studios in spätestens einem Jahr auf dieses neue System umsteigen werden. ❑

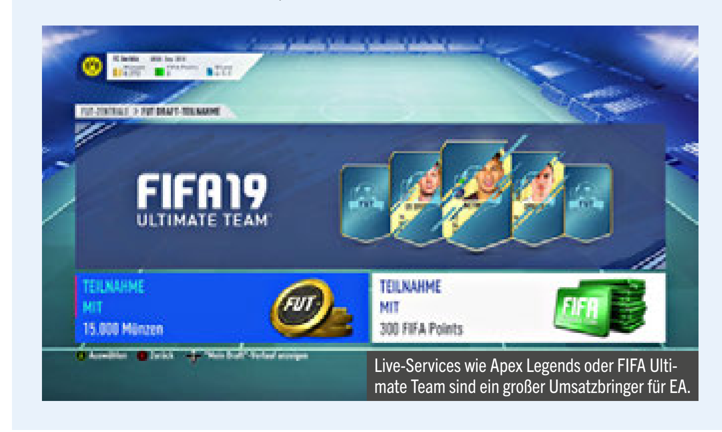
Info: https://uplay.ubisoft.com/de-DE

ELECTRONIC ARTS

Fokus auf Live-Service-Titel

Während einer Finanzkonferenz hat Electronic Arts erklärt, dass der Fokus weiterhin auf der Monetarisierung von Live-Service-Spielen läge. Derartige Titel würden dabei helfen, die Kunden zu analysieren, um immer effektivere Methoden zu entwickeln, mehr zahlende Kunden zu bekommen. Laut EA-COO Blake Jorgensen seien Live-Service-Spiele perfekt dafür geeignet. Jeden Tag würden die Entwickler sehen, wie die Spieler reagieren und was sie tun. So könne eine schnelle Gegenreaktion stattfinden, welche dann Spielmodi wie Ultimate Team bei FIFA zur Folge habe. Man wolle Fans dazu bringen, immer mehr Geld für ihre Lieblingsspiele auszugeben, das habe Priorität. Allerdings möchte man nicht komplett auf Einzelspieler-Titel verzichten, da die Community diese wünsche. ❑

Info: www.pcgames.de



Live-Services wie Apex Legends oder FIFA Ultimate Team sind ein großer Umsatzbringer für EA.

CYBERPUNK 2077

Missionsfreiheit, Inspirationsquellen und Merchandise-Shop

CD Projekt Red möchte in Cyberpunk 2077 zahlreiche Elemente auf ein „neues Level" hieven, die Fans bereits aus vorherigen Titeln des Entwicklerstudios kennen. Demnach sollen Spieler beispielsweise noch mal deutlich mehr Freiheiten bekommen, als das zuletzt in The Witcher 3 der Fall war. Quest Director Mateusz Tomaszkiewicz versprach in einem Interview unzählige Möglichkeiten, um eine Mission abzuschließen. Hier spielen vor allem die Spezialisierungen eures Charakters eine Rolle. Erst kürzlich haben die Verantwortlichen verraten, dass es in Cyberpunk 2077 immer weiter geht, selbst wenn mal eine Mission scheitert. Sollte demnach während einer Quest eine Person ums virtuelle Leben kommen, weil ihr euren Auftrag nicht korrekt erfüllt habt, dann fehlt diese Figur künftig in der Spielwelt von Cyberpunk 2077. Laut Mateusz Tomaszkiewicz soll sich das Spiel in seiner aktuellen Version etwas von der 2018 präsentierten Gameplay-Demo unterscheiden. Genauere Details nannte der Quest Director nicht, sprach aber über seine persönlichen Inspirationen, die bei der Entwicklung des Cyberpunk-Rollenspiels Verwendung fanden. Dabei nannte er Vampire: Bloodlines und die Deus-Ex-Reihe. Spätestens zur E3 2019 in Los Angeles wird CD Projekt Red neues Material zum Spiel zeigen. Die Verantwortlichen des Studios bezeichneten die Spielemesse zuletzt als die wichtigste E3 in der Geschichte des Unternehmens, die E3-Show findet in diesem Jahr am 9. Juni um 22 Uhr deutscher Zeit statt. Fans von Cyberpunk 2077, der Witcher-Reihe und Gwent dürfen künftig im neuen Merchandise-Store von CD Projekt Red auf Einkaufstour gehen. Die Ware ist zunächst nur in Europa zu haben und wird aus Polen verschickt. Für Sammler wird zum Start eine besonders hochwertige Geralt-Statue für 219 Euro angeboten. Die Figur soll ab dem vierten Quartal ausgeliefert werden. Der von CD Projekt Red selbst erdachte und betriebene Shop bietet Spielern Zugang zu offizieller Kleidung und Sammlerstücken, die von den Titeln des Studios inspiriert wurden. Die Produktlinie, die nach und nach um neue Artikel und Kategorien erweitert werden soll, umfasst eine Auswahl an T-Shirts und Kapuzenpullovern. Außerdem gibt's einen sprechenden Plüschtier-Troll namens Shupe, ein Notizbuch mit Witcher-Motiven und vieles mehr. ❑

Info: https://eu.store.cdprojektred.com/

Eine hochwertige Figur von Witcher-Held Geralt von Riva ist im neuen Shop für 219 Euro zu haben.



CD Projekt Red verspricht eine noch größere Freiheit in Missionen als in The Witcher 3.

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



PAULA SPRÖDEFELD

OBSERVATION

„Setzt mich im All aus, ich finde schon meinen Weg!“

Genre: Adventure
Entwickler: No Code
Publisher: Devolver
Termin: 21. Mai 2019

Wer sich immer noch darüber wundert, dass ich düstere und gruselige Spiele mag, der hat bislang definitiv nicht aufgepasst.

In diesem Monat fällt mir die Wahl tatsächlich etwas schwer, denn allzuviel Spannendes erscheint in nächster Zeit für mich nicht – schade drum! Aber mit Observation bin ich ganz zufrieden. Wer Five Nights at Freddys kennt, wird mit dem Spielprinzip zumindest ein wenig vertraut sein, denn ihr schlüpft in die Rolle von S.A.M., dem Computer, der alles auf der Weltraum-Station steuert. Ihr findet durch seine Augen heraus, was mit Dr. Emma Fisher passiert ist und warum ihre komplette Crew verschwunden ist. Steuert die Kontrollsysteme, die Kameras und die Werkzeuge auf der Station, um Emma zu helfen. Teilweise sieht Observation sogar aus wie ein Film, denn die Grafik ist wirklich genial. Was mich persönlich an dem Spiel reizt, ist, dass schon die Abgeschiedenheit im All ziemlich gruselig sein kann. Doch quasi allein auf einer Raumstation, alle Mitglieder der Crew verschwunden und möglicherweise tot und keiner weiß, was eigentlich vor sich geht? DAS ist richtig komisch. Ich erwarte keine Jumpscares, aber die braucht Observation auch gar nicht. Die Atmosphäre macht das Spiel aus und das ist es auch, was mich an Horror-Spielen (wobei es sich hier eher um einen Sci-Fi-Thriller handelt) reizt. Die Stimmung, die aufgebaut wird. Die Spannung, wenn die Kamera umschaltet und vielleicht in einem Raum etwas ist, das man nicht erwartet hätte. Ich freue mich offensichtlich auf Observation und wenn ihr genauso seltsam drauf seid wie ich, dann werdet ihr wohl auch Gefallen daran finden, als künstliche Intelligenz durchs All zu gondeln.



Als S.A.M. seht ihr Dr. Emma Fisher nur durch eure Kameras. Das Spiel sieht aber wirklich gut aus!



MATTI SANDQVIST

STEEL DIVISION 2

„Hobby-Generäle bekommen Zeitprobleme – was für ein Luxus!“

Genre: Strategie
Entwickler: Eugen Systems
Publisher: Eugen Systems
Termin: 20. Juni 2019

Goldene Zeiten für uns Hobby-Generäle: In diesem Monat konnten wir uns zum Kaiser über das Reich der Mitte krönen lassen und im nächsten geht es dann an die Ostfront.

Es gibt so Monate, da hat man es als geschichtsinteressierter Vielspieler mit einem Hang zum Strategie-Genre nicht einfach. Mit Total War: Three Kingdoms und Steel Division 2 erscheinen nun gleich zwei Schwergewichte innerhalb von weniger als 30 Tagen, die jeweils das Potenzial haben, zumindest mich ewig lang – und dazu noch bestens – zu unterhalten. Steel Division 2 spricht mich vor allem wegen seines Anspruchs für Realismus und seines Ostfront-Szenarios an. Während der Vorgänger riesige Schlachten in der Normandie im Jahr 1944 ermöglichte, geht es jetzt um Operation Bagration, die sowjetische Offensive, die zur gleichen Zeit zum vollständigen Zusammenbruch der Heeresgruppe Mitte und ihren 28 Divisionen führte – übrigens eine weitaus wichtigere Leistung für die Niederschlagung des sogenannten Dritten Reichs als die Landung der West-Alliierten in Frankreich. Insgesamt waren mehr als zwei Millionen Soldaten an den Schlachten beteiligt, an deren Ende die Rote Armee von Weißrussland bis nach Polen gelangte. So wundert es nicht, dass Eugen Systems nicht kleckert, sondern klotzt. Über 600 unterschiedliche Einheiten – von Geschützen über Panzer bis hin zu Flugzeugen – stehen uns im Spiel zur Verfügung, die wir auf 25 weitläufigen Karten zum Einsatz bringen. Zudem können wir in einer rundenbasierten Kampagne eine Armee als General durch die Operation führen und spielen dann die Schlachten als Oberst in Echtzeit nach. Das hat eine gewisse Ähnlichkeit mit der Total-War-Reihe und auch deshalb freue ich mich auf Steel Division 2.



An der Ostfront darf der berühmt-berüchtigte T-34/85-Panzer natürlich nicht fehlen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Team Sonic Racing
Genre: Rennspiel
Entwickler: Sumo Digital
Publisher: Sega
Termin: 21. Mai 2019

Total War: Three Kingdoms
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Termin: 23. Mai 2019

Warhammer: Chaosbane
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eko Software
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 31. Mai 2019

Octopath Traveler
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix Aquire Corp.
Publisher: Square Enix
Termin: 7. Juni 2019

The Sinking City
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 27. Juni 2019

Observation
Genre: Adventure
Entwickler: No Code
Publisher: Devolver
Termin: 21. Mai 2019

Spellforce 3: Soul Harvest
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Grimlore Games
Publisher: THQ Nordic
Termin: 28. Mai 2019

The Elder Scrolls Online: Elsweyr
Genre: Online-Rollenspiel (Add-On)
Entwickler: ZeniMax Online Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 4. Juni 2019

Steel Division 2
Genre: Strategie
Entwickler: Eugen Systems
Publisher: Eugen Systems
Termin: 20. Juni 2019

F1 2019
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters / Deep Silver
Termin: 28. Juni 2019



SASCHA LOHMÜLLER

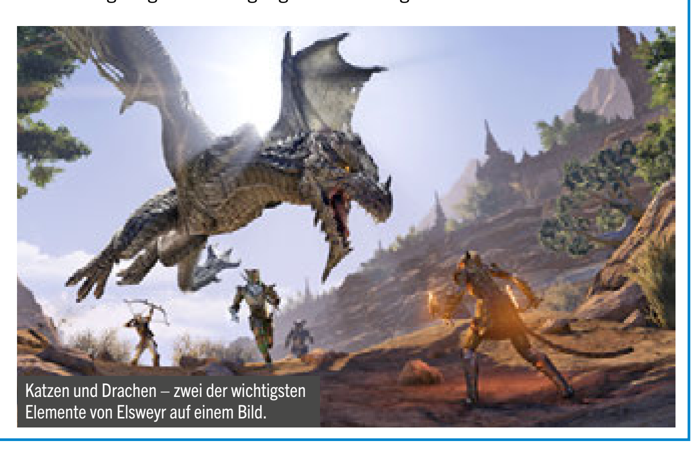
THE ELDER SCROLLS ONLINE: ELSWEYR

„Meine nekromantische Ader liegt nun schon seit Diablo 2 brach …“

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 4. Juni 2019

Eine Reise in die Heimat drogensüchtiger Katzen? Da bin ich natürlich dabei! Achso, nur virtuell? Naja, ist auch okay …

Es ist mittlerweile eine ganze Weile her, seit ich zuletzt mal in The Elder Scrolls Online reingeschaut habe – die Zeit, die Zeit. Mit der Veröffentlichung des neuen Add-Ons Elsweyr ist es aber vielleicht mal wieder soweit, denn schließlich geht es in die namensgebende Heimat der Khajiit. Das Wüstenreich im Süden von Tamriel durften wir nämlich zuletzt in The Elder Scrolls: Arena besuchen. Und das ist immerhin schon so lange her, dass selbst ich mich kaum noch daran erinnern kann. Anfang 1994 war das, da war ich gerade mal 12 und noch mit dem Sammeln von Panini-Fußball-Bildchen beschäftigt und nicht mit dem Erkunden von Online-Fantasy-Welten, in denen womöglich zudem nur Englisch geredet wurde. Wie dem auch sei: Dank Elsweyr ist es ab dem 4. Juni möglich, auch im Online-Ableger der Reihe die Katzenwüste heimzusuchen. Ebenfalls neu im Add-On: die Klasse des Nekromanten. Ich mochte die knochigen Totenbeschwörer schon zu Diablo-2-Zeiten (noch so was Altes!) und schlage deswegen wohl zwei Fliegen mit einer Klappe: Als Nekromant neu anfangen und dann Elsweyr unsicher machen. Unter anderem, denn die beiden letzten großen Inhalts-Updates von The Elder Scrolls Online – Morrowind und Summerset – habe ich ebenfalls noch nicht gespielt. Mit anderen Worten: Wenn ich dann ab Juni wieder ins virtuelle Tamriel zurückkehre, dürfte ich mehr als genug Beschäftigung vorfinden. Den (Online-)Rollenspieler in mir wird's freuen. Den immer weiter anwachsenden Pile of Shame eher weniger …



Katzen und Drachen – zwei der wichtigsten Elemente von Elsweyr auf einem Bild.



FELIX SCHÜTZ

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

„Viel Vorfreude, etwas Skepsis – hat sich das lange Warten gelohnt?“

Genre: Action-Adventure
Entwickler: ArtPlay
Publisher: 505 Games
Termin: 18. Juni 2019

Vor fast genau 4 Jahren wurde Bloodstained mit mehr als 5,5 Millionen Euro auf Kickstarter finanziert. Was für eine Summe! Zig Verschiebungen später ist es endlich soweit: Kann das hoch gehandelte Metroidvania meine – zugegeben sehr hohen – Erwartungen erfüllen? Derzeit habe ich noch leichte Zweifel.



Kurz vor Release haben die Entwickler die Grafik deutlich überarbeitet, vor allem die Beleuchtung sieht nun besser aus.

Die Backer-Demos haben mir zwar viel Spaß gemacht, doch Bloodstained kann trotzdem auf hohem Niveau scheitern: Immerhin soll das Action-Adventure in die Fußstapfen der Castlevania-Serie treten, besonders in die von Symphony of the Night – ein zurecht legendäres Spiel! Ob es daran anknüpfen kann? Für die Qualität bürgt zumindest kein Geringerer als Koji Igarashi, der an zahlreichen Castlevania-Spielen beteiligt war – kein Wunder also, dass sich Bloodstained wie ein Best-Of der Vampirjägerserie präsentiert: Ihr steuert die junge Miriam aus der Seitenansicht durch eine riesige, verzweigte Spielwelt, die zum Großteil aus einem monsterverseuchten Schloss besteht. Hier erkundet ihr die Umgebung, sammelt jede Menge neue Fähigkeiten und Upgrades, öffnet so neue Wege und plättet zahlreiche Bosse. Im Laufe des Abenteuers sammelt Miriam massenhaft Nah- und Fernkampfwaffen sowie verschiedenste Zaubersprüche, die ihr jederzeit frei auswechseln dürft. Händler und ein Handwerksystem dürfen ebenfalls nicht fehlen – vielversprechend! Am 3D-Grafikstil scheiden sich dagegen die Geister: Vor allem die blasse Beleuchtung und die faden Texturen sorgten jahrelang für Kritik. Kurz vor Release präsentierten die Entwickler aber eine deutlich verbesserte, kontrastreichere Optik – die haut mich zwar immer noch nicht vom Hocker, doch dafür freue ich mich auf tolle Spielbarkeit und jede Menge Secrets und Upgrades. Ob der Spielspaßfunke aber nochmal so überspringt wie damals bei Symphony of the Night? Ich bin echt gespannt!

Habt ihr einen Gegner im Fadenkreuz, macht Rage 2 am meisten Spaß: Die Kämpfe spielen sich großartig!

Rage 2

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalance Studios/id Software
Publisher: Bethesda Softworks
Erscheinungsdatum: 14. Mai 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Brachiale Action trifft öde Spielwelt: Avalanche und id Software verzetteln sich zwar beim Open-World-Design, doch Shooter-Fans kommen trotzdem auf ihre Kosten.

Von: Felix Schütz

Ein halb nackter Typ kommt über einen Zaun geklettert, neben einem fleckigen Schlüpper trägt er nicht mehr als eine riesige Maske auf dem Kopf. „Blut schlürfi schlürfi!" ruft er fröhlich und geht zum Angriff über. Unsere Shotgun blitzt auf, einen Sekundenbruchteil später klebt er an der Wand. Wer der Typ war und was er wollte? Keinen Schimmer. Die Szene war zufällig, belanglos. Und doch beschreibt sie gut, was einen in Rage 2 erwartet: Irrsinn. Brutale Action. Tempo. Schräger Humor. Und vor allem: Beliebigkeit. Denn wen man da abschießt und warum, spielt irgendwann keine Rolle mehr – Hauptsache, es knallt! Und das tut es: Rage 2 liefert fantastische Schießereien am laufenden Band, durch die man die Action wie im Rausch erlebt! Die Kehrseite der Action-Medaille: Die Entwickler von Avalanche, die mit Just Cause 4, Generation Zero oder Mad Max in Erscheinung traten, inszenieren Rage 2 als riesige, seelenlose Open-World-Spielwiese voller eintöniger, meist uninspirierter Nebenaufgaben.

Als Ranger gegen die Obrigkeit

Das erste Rage wurde vor elf Jahren noch im Alleingang von id Software entwickelt, beim Nachfolger sind die Doom-Veteranen dagegen in erster Linie beratend an Bord. Der Shooter setzt rund 30 Jahre nach dem Vorgänger ein und beginnt in eurer idyllischen Heimatbasis, die prompt von der Obrigkeit – einer bösartigen Militärfraktion – plattgemacht wird. Inmitten des blutigen Chaos schlüpft ihr in die Haut von Walker, dem letzten Ranger im postapokalyptischen Ödland. Eure Mission: Die Obrigkeit zurückzuschlagen und ihren Anführer General Cross ein für alle Mal zu besiegen. Zuerst legt ihr allerdings fest, ob euer Walker männlich oder weiblich sein soll. Das wirkt sich zwar nicht auf die Story aus, doch da Walker voll vertont ist, werten wir die Geschlechterwahl als Bonus für die Atmosphäre – auch wenn sich Walker als unsympathischer Held von der Stange entpuppt.

Die Story: flach, trashig, viel zu kurz

Gleich nach dem Tutorial entlässt euch Rage 2 in die offene Spielwelt. Die Hauptquest spaltet sich nun auf, wann ihr was erledigt, ist euch überlassen. Entscheidend ist nur, dass ihr drei Schlüsselcharaktere aufsucht, die es ebenfalls auf General Cross abgesehen haben und die man schon aus dem ersten Rage kennt: Loosum Hagar, Captain Marshal und Doktor



Captain Marshall ist eine der drei Hauptfiguren, die ihr im Rahmen der kurzen Hauptquest aufleveln müsst.

Dank Walkers Nanotrit-Kräften fühlt man sich schnell wie ein unbezwingbarer Superheld.


Kämpfe gegen feindliche Konvois spielen sich simpel und arcadig, machen aber Spaß und sorgen für ein tolles Effektfeuerwerk.

Kvasir. Für jede Hauptfigur erledigt ihr Story-Missionen, wodurch sie im Level aufsteigen und schließlich die finale Schlacht gegen die Obrigkeit freischalten. Diese Hauptaufträge zählen zu den Highlights, vergeuden aber gleichzeitig tonnenweise Potenzial: Zwar gibt's ein paar Überraschungen, Bosskämpfe und schrullige Nebenfiguren, doch besonders Letztere kommen in dem seichten Plot viel zu kurz. Von abgefahrenen Charakteren wie dem egozentrischen Klegg Clayton oder der blutrünstigen Desdemonya hätten wir gerne mehr gesehen! Zumal die meisten Figuren sauber vertont wurden, hier zeigt sich die deutsche Sprachausgabe von ihrer guten Seite. Ob einem aber auch die deutschen Sprecher für Walker zusagen, die ihre Sätze arg prollig vortragen, ist eine ganz andere Frage. Immerhin: Man kann auch mit englischer Sprachausgabe spielen.

Der Oberschurke General Cross entpuppt sich schon im Intro als fades, trashiges Abziehbild eines Bösewichts und verschwindet so schnell von der Bildfläche, wie er gekommen ist. Kein Wunder bei dem mageren Umfang: Wer nur der Hauptquest folgt, ist locker in 5 bis 10 Stunden durch! Zumindest nimmt sich die Story aber zu keinem Zeitpunkt richtig ernst und bietet im Vergleich zum Vorgänger auch ein halbwegs solides Finale inklusive Bosskampf.

Lahmer Sammelkram

Trotz der mageren Hauptgeschichte haben wir rund 25 Stunden in Rage 2 verbracht, schließlich steht uns eine weitläufige Welt ohne Ladezeiten offen! Indem ihr zu Fuß oder per Fahrzeug die Umgebung erkundet oder euch bei Informationshändlern schlau macht, entdeckt ihr zahlreiche kleine Orte auf der Map: Die Leveldesigner haben zig hübsche Banditenlager, Mutantennester und vieles mehr gebastelt. Dort könnt ihr immer irgendwas suchen und einsacken, meistens sind es nur ein paar Lagerkisten mit Ressourcen oder Datenpads. Das Sammeln ist anfangs noch ein solider Zeitvertreib, nutzt sich nach einer Weile aber deutlich ab. Nur selten gibt es auch mal kreative Verstecke und kleine Gags zu entdecken, doch in aller Regel läuft das Kistensuchen nach dem gleichen Schema ab. Da hilft es auch nicht, dass viele der Banditenlager und unterirdischen Levels – meist sind es triste Kanalisationen und Tiefgaragen – kaum Abwechslung bieten.

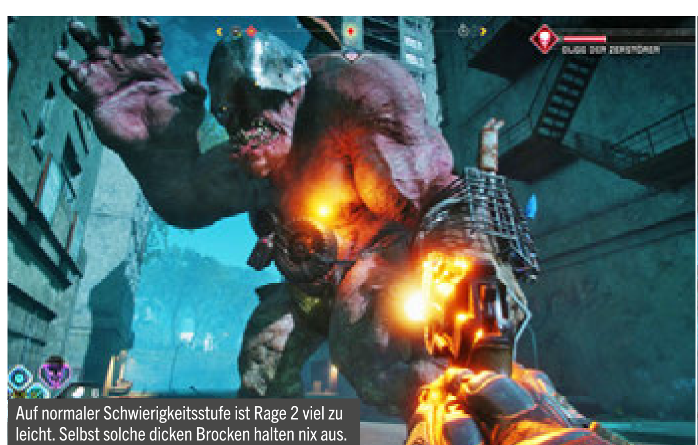
Action wie im Rausch!

Eure mit Abstand häufigste Aufgabe ist es aber ohnehin, einfach alles wegzupusten, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Hier läuft das Spiel zu Hochform auf! Egal ob wir Gauner jagen, Minibosse plätten oder Wachtürme zerlegen: Avalanche inszeniert rasend schnelle, flüssige und wuchtige Schießereien, in denen die Funken, Fetzen und gelegentlich auch mal Körperteile fliegen! Walker flitzt, springt und klettert im Affenzahn durch die Umgebung und mäht sich meist aus der Nähe durch die Gegnerreihen. Das Run-and-Gun-Prinzip beherrscht Rage 2 perfekt, denn besiegte Feinde hinterlassen Feltrit-Zellen, die Walker etwas Heilung spendieren – also immer in Bewegung bleiben und ran an den Widersacher!

Walkers fast schon übermächtige Hauptwaffen sind ein Maschinengewehr und eine Shotgun, mit denen man im Grunde das gesamte Spiel bestreiten kann. Dazu gibt es sechs weitere Knarren, die man ausschließlich in Archen findet. Diese Hightech-Bunker sind überall in der Spielwelt verborgen, ihr solltet sie so schnell wie möglich besuchen! Dort findet ihr beispielsweise die absurd mächtige Impulskanone, die nahezu alles binnen Sekunden zerbröselt. Unser Favorit ist aber der Grav-Pfeil-Werfer: Zunächst feuert man einige Geschosse auf den Gegner ab. Dann markiert man einen beliebigen Punkt in der Spielwelt – und der Getroffene wird ruckartig dorthin gezogen. So könnt ihr Gegner in explosive Fässer donnern, in Abgründe befördern oder sie einfach brutal an Wänden und Decken zerschellen lassen – großartig umgesetzt! Schade dagegen: Die aus Doom bekannte BFG-9000-Superwaffe ist vorerst nur Käufern der Deluxe Edition und Collector's Edition vorbehalten. Allerdings ist die Munition für die Knarre dermaßen teuer, dass man sie ohnehin kaum sinnvoll nutzen kann.

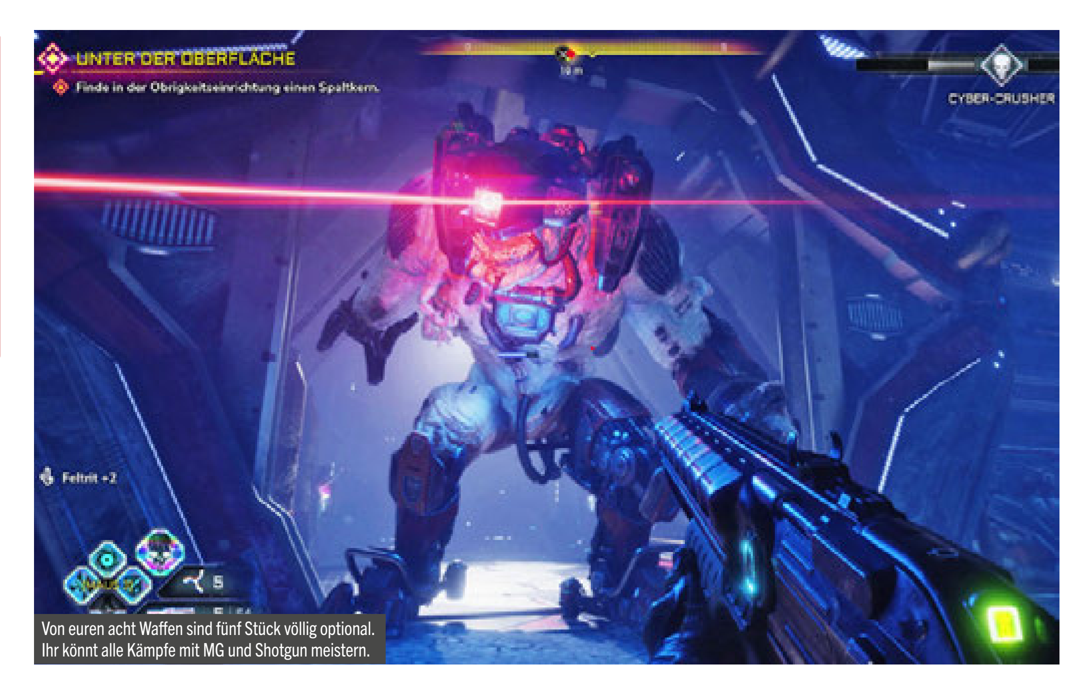
Mit Superkräften ins Chaos

Zusätzlich findet Walker auch mehrere Nanotritfähigkeiten in den Archen. Das sind Superkräfte, die euch fast unbesiegbar machen. Mit „Zerschmettern" donnert ihr Gegner aus der Nähe weg, per „Dash" weicht ihr blitzschnell aus und die „Vortex"-Fähigkeit saugt Gegner an und lässt sie hilflos in der Luft schweben. Springt ihr von einer hohen Position herab, könnt ihr per „Slam" die Faust in den Boden rammen, um so ganze Gegnergruppen plattzumachen. Außerdem gibt's einen Overdrive-Modus, der euch heilt und euren Waffenschaden erhöht. Alle Fähigkeiten sind nützlich und bereichern die Kämpfe! Allerdings empfehlen wir euch, die Steuerung eurem Geschmack anzu-


Auf normaler Schwierigkeitsstufe ist Rage 2 viel zu leicht. Selbst solche dicken Brocken halten nix aus.



In den vergleichsweise belebten Siedlungen zeigt sich die triste Spielwelt von ihrer schönsten Seite.



Von euren acht Waffen sind fünf Stück völlig optional. Ihr könnt alle Kämpfe mit MG und Shotgun meistern.

passen, damit ihr die Skills wirklich flüssig einsetzen könnt, denn Rage 2 belegt für einen Arcade-Shooter eine ganze Menge Tasten.

Hier regiert der Wahnsinn

Diesmal bekommt ihr deutlich mehr Feinde vor die Flinte als im Vorgängerspiel. Beispielweise die Mutantensoldaten der Obrigkeit, die uns mit Hightech-Waffen ans Leder wollen. Oder die Immortal Shrouded, eine Gruppe von Technik-Spinnern, die sich unsichtbar machen, Kugeln mit ihren Schwertern abwehren und Kampfdrohnen erzeugen können. Auch die agilen Standard-Mutanten aus dem ersten Rage sind wieder mit von der Partie. Den Großteil der Zeit bekämpft man aber die Goon Squad, durchgeknallte Ödland-Banditen, die sich in Massen auf uns stürzen und uns mit Baseballschlägern Granaten vor die Füße schlagen. Die kann Walker übrigens lässig zurückkloppen, wenn man das entsprechende Talent gelernt hat – ein nettes Detail!

Jede Fraktion fährt auch ein paar besondere Gegnertypen auf: Die schwer bewaffneten Riesenmutanten, die feuerspuckenden Mechs oder die hochgerüsteten Hightech-Soldaten der Obrigkeit sehen toll aus und sorgen für Dynamik, tauchen aber viel zu selten auf. Außerdem stellen selbst sie keine ernste Bedrohung dar: Rage 2 ist auf normaler Stufe ausgesprochen einfach, selbst größere Brocken streichen nach zwei Raketentreffern die Segel und auch die Gegner-KI hat uns wenig entgegenzusetzen. Unser Tipp: Gleich auf der dritten Schwierigkeitsstufe „Hart" starten! Keine Sorge, der Anspruch lässt sich auch jederzeit wieder runterregeln.

Fahrspaß mit Hindernissen

Im Gegensatz zum ersten Rage ist der Nachfolger ein echtes Open-World-Spiel: Bis auf die Ränder der Map sind euch keinerlei Grenzen gesetzt, ihr könnt euch also direkt ins Auto schwingen und frei erkunden. Alternativ dürft ihr auch Motorräder, Monstertrucks, Panzer und sogar Kipplaster fahren, doch alle davon entpuppen sich als spielerisch nutzlose Gimmicks, denn tatsächlich braucht ihr nur zwei Fahrzeuge im Spiel: Den Ikarus, einen Mini-Helikopter, mit dem ihr flott ans Ziel kommt, sowie den Phönix, einen waffenstarrenden Geländewagen. Beide Vehikel sind nützlich, lenken sich aber erstaunlich schwerfällig – gerade nach der coolen Magnum-Opus-Karre aus Mad Max hatten wir von Rage 2 mehr Fahrspaß erwartet!

Immerhin: Bis auf zwei Ausnahmen müsst ihr niemals zwingend hinters Lenkrad. Darum unser Tipp: Nutzt einfach den Helikopter und meidet den Asphalt! Das verkürzt auch die langen Fahrzeiten deutlich. Allerdings gibt es optionale Bosskämpfe auf offener Straße, für die ihr den Phönix dringend braucht: Auf festen Routen fahren feindliche Konvois durch die Spielwelt, die ihr mit euren Bordwaffen Stück für Stück dezimieren müsst, bis ihr schließlich das Bossfahrzeug erreicht. Eine automatische Zielhilfe nimmt euch hier die gröbste Arbeit ab, damit ihr euch aufs Ausweichen und Lenken konzentrieren könnt – das spielt sich sehr arcadig, geht aber gut von der Hand und sieht dank fantastischer Explosionseffekte großartig aus!

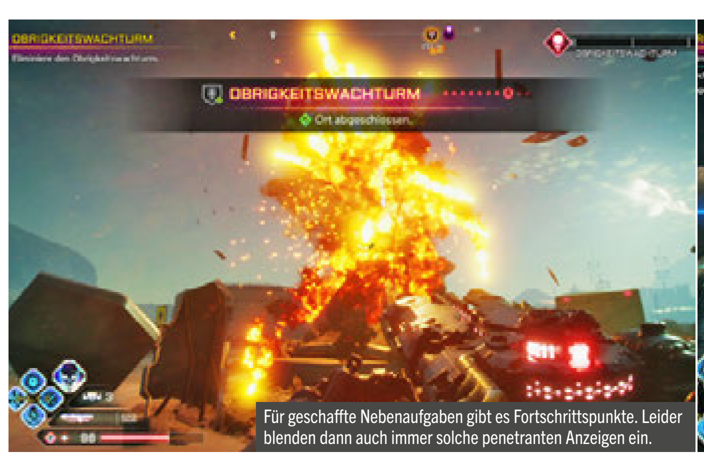
Die Welt: schick, aber leblos

Das Ödland hat mehr zu bieten als nur Endzeitwüsten, diesmal bereist ihr auch Waldregionen, Steppen, Sümpfe und prächtige Gebirgsformationen, allesamt hübsch in Szene gesetzt. Zusammen mit der riesigen Weitsicht und den Tag-und-Nacht-Wechseln liefert Rage 2 bildschöne Endzeit-Panoramen! Leider bleibt die Welt von Anfang bis Ende leblos: Ein Wettersystem wie in Mad Max fehlt komplett und tierische Bewohner sind so selten, dass man die paar Vogelschwärme und Büffel am Wegesrand kaum wahrnimmt. Wie schade, dass Avalanche die Gelegenheit nicht genutzt hat, um sich ein paar coole Mutantenviecher auszudenken – das Setting hätte sich angeboten!

Anders sieht es dagegen in den fünf kleinen Ortschaften aus, die sich über die Map verteilen. Hier trefft ihr zig Bewohner, Händler und Informationsgeber, die zum kurzen Plausch einladen und euch Munition und Upgrades verkaufen. Zum Rollenspiel mutiert Rage 2 zwar nie, doch trotzdem sorgen diese ruhigen Momente für willkommene Verschnaufpausen. Die Minispiele aus dem ersten Rage wurden zwar ersatzlos gestrichen, doch dafür hat Avalanche an ein paar liebevolle Details gedacht: etwa unser sprechendes Auto, das sich sehnsüchtig von uns verabschiedet, sobald wir aussteigen. Oder die Fotos von Charakteren aus Rage 1, die im Büro von Loosum Hagar hängen. Oder die vielen NPCs und Datenpads, welche kleine Lore-Schnipsel liefern und die Spielwelt ein bisschen glaubwürdiger machen.

Upgrades in Hülle und Fülle

Egal ob wir Türme sprengen, Banditen jagen, Kristalle bergen, Konvois zerstören oder eklige Nester säubern, für nahezu jede erledigte Nebenakti-



Für geschaffte Nebenaufgaben gibt es Fortschrittspunkte. Leider blenden dann auch immer solche penetranten Anzeigen ein.


Wer Walkers Fähigkeiten ausbauen will, sollte viel Zeit für die Suche nach Rohstoffkisten einplanen.


Dank sattem Trefferfeedback und toller Explosionen werden die Kämpfe auch nach vielen Stunden nicht langweilig.

vität pausiert das Spiel und blendet riesige, penetrante Fortschrittsbalken samt nervigem Soundeffekt ein – selbst mitten im Gefecht! Warum man die Fortschritte nicht einfach still am Bildschirmrand einblendet, wissen wohl nur die Entwickler. Trotzdem arbeiten wir artig die Symbole auf der Karte ab, denn für erledigte Nebenaufgaben hagelt es Fortschrittspunkte, die wir in vier Talentbäumen ausgeben, um so Walkers Fähigkeiten zu verbessern. Außerdem leveln wir jedes Nanotrit-Talent mehrmals mit gesammelten Feltritkristallen auf und bauen sie anschließend in weiteren Talentbäumen aus. Ähnlich verhält es sich mit den Waffen: Jede Knarre lässt sich in fünf Rängen steigern, pro Stufe gibt's außerdem zwei unterschiedliche Upgrades. Für sich genommen ist keines dieser Systeme tiefgängig, doch in der Summe erfüllen sie ihren Zweck: Die Charakterentwicklung sorgt für Beschäftigung und gibt uns genug Anreize, um die vielen Orte auf der Map nach Versorgungskisten und Ressourcen abzugrasen. Gut so!

Technik mit Höhen und Tiefen

Rage 2 basiert auf der Apex-Engine, die schon in Just Cause 4 oder Mad Max zum Einsatz kam. Mit hoher Weitsicht, hübschen Landschaften, sauber animierten Gegnern und satten Effektgewittern kann sich das Spiel sehen lassen! Aus der Nähe fallen aber auch matschige Texturen und detailarme NPCs auf, die statische Wasserdarstellung wirkt unzeitgemäß und oft sind unschöne Pop-ups zu sehen – teilweise verschwinden ganze Lichtquellen samt Schatten direkt vor unseren Augen.

Frei von Bugs ist Rage 2 leider auch nicht, unsere PC-Testversion stürzte beim manuellen Speichern beispielsweise gleich mehrmals ab. Glück im Unglück: Die Savegames waren dadurch zumindest nie kaputt. Außerdem erlebten wir eine Händlerin in Wellspring, die meistens unsichtbar war, obwohl man sie problemlos ansprechen konnte. Ähnlich unsauber wirkt die ungeschickt platzierte Kamera, die beim Starten mit dem Ikarus gerne mal unter dem Helikopter landet. Oder die fehlende Sprachausgabe in bestimmten Dialogszenen. Auch die Luftkissenboote in der Sumpfregion konnten wir nicht benutzen – das ist zwar kein großer Verlust, schließlich brauchen wir die Dinger ohnehin nicht, doch auch hier gilt: Da muss ein Patch her, Avalanche!

Kein Multiplayer, aber neuer Content

Rage 2 ist ein Einzelspielertitel, Koop oder andere Multiplayer-Modi gibt es also nicht. Trotzdem befindet sich im Hauptmenü ein Store, in dem man Skins für Waffen kaufen kann, was aber komplett überflüssig ist. Einfach ignorieren! In den kommenden Monaten wollen die Entwickler das Spiel mit frischen Inhalten erweitern, darunter kostenlose Neuerungen wie wöchentliche Herausforderungen, steuerbare Mechs und riesige Sandwürmer als neue Gegner. Aber auch kostenpflichtige DLCs sind geplant, die weitere Missionen, Gebiete, Waffen und Fahrzeuge liefern sollen.

Rage 2 ist ungeschnitten, die digitale Fassung ist über Steam und im Bethesda-Store erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Herrlich brachiale Action in fader, lebloser Open-World."

Rage 2 erfüllt meine Erwartungen, übertrifft sie aber nie: Schon im Vorfeld wusste ich, dass ich mit den Ego-Shooter-Gefechten einen Riesenspaß haben würde, und genauso ist es auch! Wenn ich im Affenzahn durch die Gegnerreihen pflüge, mit Shotgun, Pfeilwerfer und Nanoskills austeile, dann ist das eine Actiongaudi erster Güte. Leider verkommen viele Nebenaufgaben und Open-World-Aktivitäten aber zur eintönigen Fleißaufgabe, die meisten Minilevels und Sammelaktionen laufen nach dem gleichen Muster ab und wirken seelenlos. Eine packende Story mit abwechslungsreichen Levels und witzigen Charakteren hätte hier für die nötigen Highlights sorgen können, doch leider hat die Hauptquest viel weniger zu bieten, als ich mir erhofft hatte. Ein launiger Action-Ritt ist Rage 2 zwar trotzdem geworden, vor allem wenn man das Spiel in kürzeren Häppchen genießt, doch sein großes Potenzial schöpft es leider nicht aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssige, wuchtige Kämpfe
- ➕ Schicke Endzeit-Welt
- ➕ Zum Teil toll designte Gegner
- ➕ Einige coole Waffen (Pfeilwerfer!)
- ➕ Keine Ladezeiten (außer Schnellreise)
- ➕ Coole Nanotritkräfte
- ➕ Solide Upgrade-Systeme
- ➕ Starke Explosions- und Partikeleffekte
- ➕ Präzise Steuerung zu Fuß
- ➕ Ungeschnitten und multilingual
- ➖ Lahme, zu kurze Rachegeschichte
- ➖ Charaktere werden verschenkt
- ➖ Leblose Open World
- ➖ Eintönige Nebenaufgaben
- ➖ Fades Indoor-Leveldesign
- ➖ Träge Fahrzeugsteuerung
- ➖ Öder Sammelkram
- ➖ Penetrante Einblendungen
- ➖ Einige Bugs

WERTUNG 7


Mit dem Ikarus-Helikopter kommt ihr am schnellsten durch die Spielwelt. (Bild mit Fotomodus erstellt.)


Die schrillen, gut inszenierten Nebenfiguren können sich in der viel zu kurzen Story nicht entfalten.

TUNING-TIPPS

Rage 2

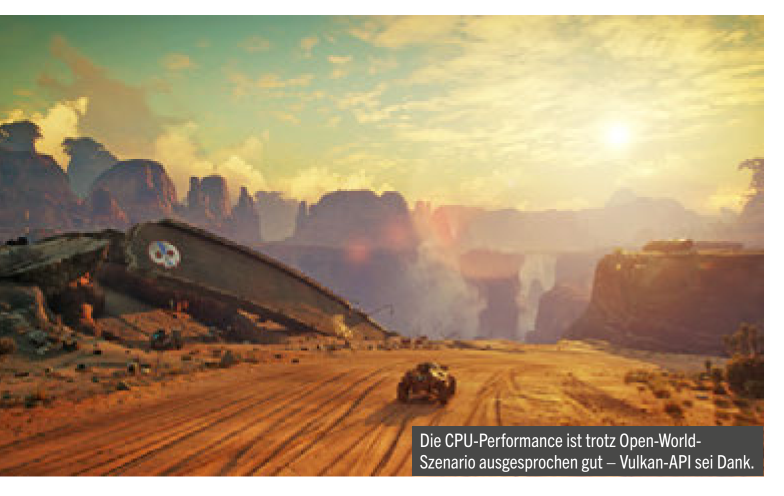
Die Hardware-Anforderungen des brachialen Shooters sind moderat, auch dank der Vulkan-Schnittstelle. Wir geben Tipps, wie ihr flüssige 60 Fps erzielt.

Von: Philipp Reuther

Bei der Entwicklung von Rage 2 war nicht mehr id Software federführend, sondern das schwedische Studio Avalanche. Dennoch scheinen sich die Mannen an den letzten Titeln von id Software zu orientieren, denn wie schon Doom und Wolfenstein 2 nutzt auch Rage 2 die Vulkan-Schnittstelle. Diese erlaubt potenziell eine bessere Nutzung der zur Verfügung stehenden Ressourcen eures Rechners, eine höhere Auslastung von Grafikkarte und Prozessor und damit eine effizientere Performance als beispielsweise Direct X 11 oder Open GL. Erfreulicherweise ist den Entwicklern der Sprung auf die Vulkan-API geglückt, insbesondere die CPU-Performance ist ausgesprochen gut. Die Bildraten sind daher weitestgehend von der Grafikkarte abhängig.

Beachtenswertes zur CPU

Rage 2 listet in den minimalen Systemanforderungen neben einem Intel i5-3570 einen Ryzen 3 1300X, beides sind reine Vierkerner mit 3,4 GHz Basistakt. Und ein echter Vierkerner ist offenbar auch tatsächlich Voraussetzung, denn mit nur zwei Kernen plus SMT (also 2 Kerne, 4 Threads) startet das Spiel erst gar nicht. Ältere i3-Prozessoren werden demnach nicht unterstützt, denn diese waren bis einschließlich der 7. Generation (i3-7xxx) Zweikerner mit SMT (2C/4T). Ab der achten Core-i-Generation (i3-8xxx) spendierte Intel den i3-Prozessoren vier Kerne (4C/4T), auch um AMDs günstigen Vierkern-Ryzen-Prozessoren Paroli zu bieten. Mit einem alten i3 startet Rage 2 also nicht, mit einem neuen, beispielsweise einem i3-8100, könnt ihr den ruppigen Open-World-Shooter allerdings spielen. Gleiches gilt für einen Ryzen 3 1200, auch wenn beide CPUs nicht in den minimalen Anforderungen gelistet sind. Mit einem flotten Vierkerner läuft Rage 2 dank der Vulkan-Schnittstelle sehr flüssig, mehr CPU-Power ist nur dann vonnöten, wenn ihr Bildraten deutlich jenseits 60 Fps anstrebt. Dann sollte aber auch eine entsprechend potente Grafikkarte verbaut sein, für 2.560 × 1.440 Pixel und hohe Bildraten empfiehlt sich zum Beispiel eine RTX 2080, GTX 1080 Ti oder Radeon 7.



Die CPU-Performance ist trotz Open-World-Szenario ausgesprochen gut – Vulkan-API sei Dank.

Grafikeinstellungen und Vsync

Das Grafikmenü von Rage 2 ist relativ übersichtlich und auch die Tuning-Möglichkeiten halten sich in Grenzen. Viele Schalter bringen nur wenig zusätzliche Leistung im niedrigen einstelligen Prozentbereich, wenn ihr die Stufe reduziert oder die Option ganz deaktiviert. Auf der Habenseite ist Rage 2 in Full HD nicht allzu anspruchsvoll, schon mit einer RX 570/4G sind 60 Fps mit leichter Detailreduktion gut möglich. Solltet ihr Leistungsprobleme haben oder sich das Spiel unrund anfühlen, solltet ihr als Allererstes Vsync probehalber deaktivieren, denn dieses stellte sich beim Testen mehrfach als Übeltäter bei unsauberer Performance heraus. Mit der Option „Vsync weich" werden beispielsweise Frames verworfen, die nicht zum Display-Refresh passen, was neben einer hohen Eingabelatenz zu einer stockenden, unrunden Bildausgabe führt. Das deutlich bessere Spielgefühl bietet „Vsync aus", wobei ihr dann natürlich mit Tearing konfrontiert werdet, wenn ihr kein Display mit Adaptive Sync habt.

Zu den besten Tuning-Optionen im Grafikmenü zählt die Auflösungs-

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G21I 18V1

Für Full HD und 60 Fps benötigt Rage 2 keine übermäßig mächtige Hardware. Shooter-Fans mit einem Faible für hohe, geschmeidige Bildraten und knackige Auflösungen brauchen indes deutlich leistungsstärkere Komponenten. Der Captiva G21I 18V1 ist mit dem flinken i7-9700K und der kräftigen RTX 2080 bestens für High-Fps-Gamer und 1440p aufgestellt, der schnelle Intel-Achtkerner schüttelt in Rage 2 locker Bildraten weit jenseits von 200 Fps aus dem Ärmel, die potente und moderne Nvidia-GPU liefert in Rage 2 eine sehr saubere, latenzarme Performance sowie nahezu perfekte Frametimes – so machen die launig-fetzigen Endzeit-Schießereien richtig Spaß! Mit kleinen Abstrichen im Grafikmenü ist das System auch für flüssige Bildraten in 4K-Auflösung geeignet.

PROZESSOR:
Intel Core i7-9700K Coffee Lake 3,60 GHz

MAINBOARD:
MSI Z370-A Pro

GRAFIKKARTE:
Palit GeForce® RTX 2080 8 GB GDDR6

ARBEITSSPEICHER:
16 GB DDR4 Crucial

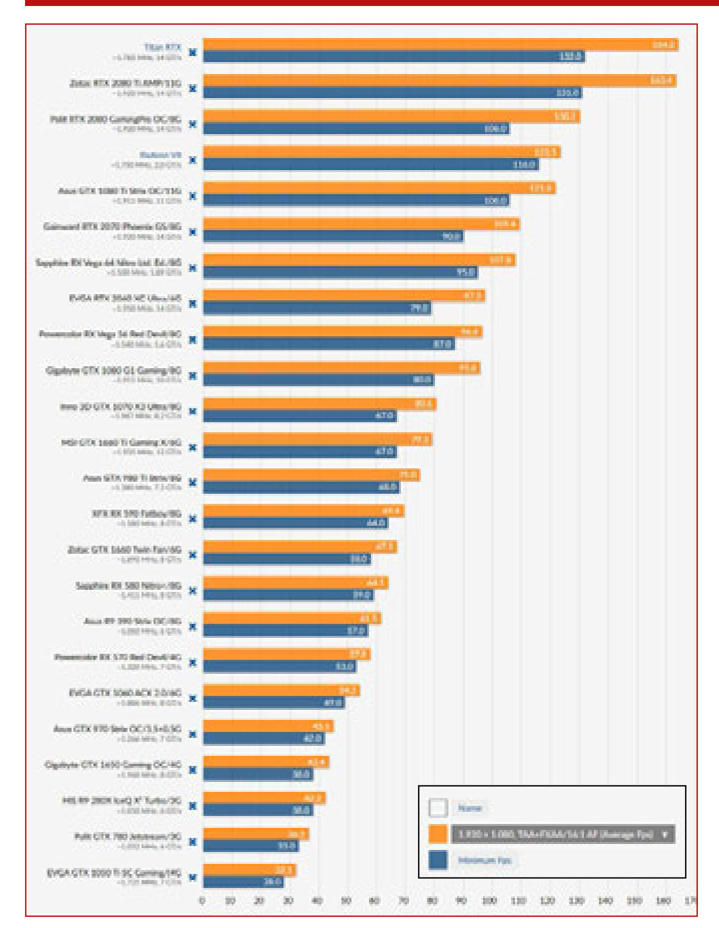
FESTPLATTE:
1TB SATA III Seagate Barracuda

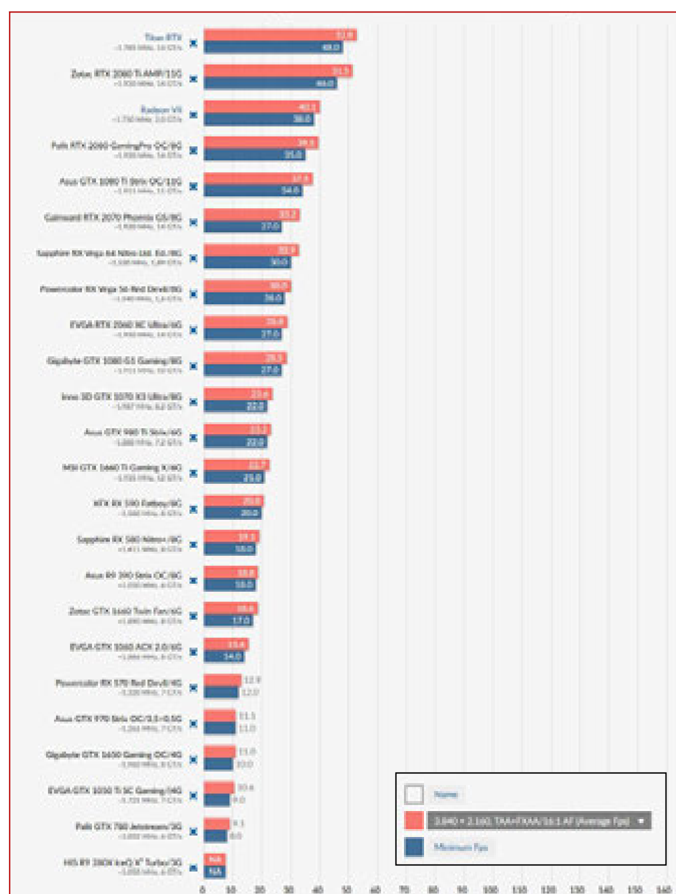
SSD:
SSD 250 GB Crucial

NETZTEIL:
Thermaltake SMART RGB 500W 80+

BETRIEBSSYSTEM:
Windows 10 Home 64-bit

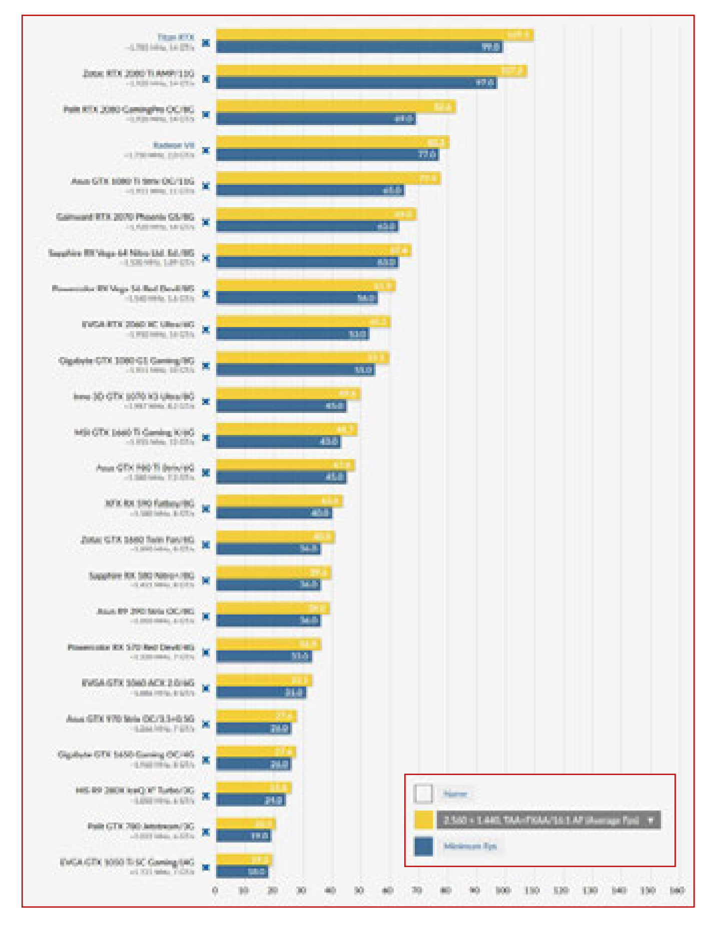
RAGE 2 – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS MIT ULTRA-DETAILS







Die Grafik von Rage 2 ist schick, neue Maßstäbe setzt die genutzte Apex-Engine aber nicht.



skalierung. Diese lässt sich auch in dynamischer Variante zuschalten, indem ihr sie auf „Automatisch“ stellt, den maximalen Grad des Upscalings und ein Frameraten-Ziel festlegt. Wenn ihr also beispielsweise 60 Fps auswählt und bei der minimalen Auflösungsskalierung 75 %, so versucht das Spiel, die 60 Fps zu erzielen, indem die Renderauflösung dynamisch je nach Anspruch des gerade angezeigten Bildinhalts auf bis zu 75 Prozent der eigentlichen Auflösung reduziert wird. Dieses Feature ist auf den Konsolen weit verbreitet und prinzipiell sehr nützlich, da es nur zum Einsatz kommt, wenn die Leistung nicht ausreicht, und nur dann die Bildqualität leidet. Allerdings funktioniert die Option in Rage 2 nur eingeschränkt, mit einigen GPUs erzielten wir gute Ergebnisse (z. B. RX 570), während bei anderen das Frameraten-Ziel nicht sauber erreicht und die Auflösung zugleich sehr aggressiv gedrückt wurde (z. B. GTX 1060). Eventuell ist es also effektiver, die Auflösungsskalierung manuell zu reduzieren.

Die restlichen Tuning-Möglichkeiten halten sich wie schon erwähnt im Rahmen. Der Wechsel von den „Ultra“-Voreinstellungen bringt rund 7 Prozent zusätzliche Leistung, von „Ultra“ auf „Mittel“ sind es immerhin knapp 30 Prozent. Die wirksamsten Schalter sind Schattenauflösung, SSAO, die Reflexionen und die „Allgemeine Beleuchtung“ sowie Tiefenschärfe und die „Weichen Partikel“. Noch mehr Leistung bringt die Reduktion der „Geometrischen Details“, dies geht allerdings merklich auf Kosten der Distanz-, Vegetations- und Objektdarstellung und mit störendem Pop-up einher, niedrige Stufen sind daher nur eingeschränkt zu empfehlen. ❑

PC Games AWARD Ausgabe 06/2019 9

PC Games EDITORS' CHOICE AUFBAUSTRATEGIE

Anno 1800

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 16. April 2019
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 6 Jahren

Traditionelles Gameplay verbunden mit spannenden neuen Ideen und die Rückkehr in ein historisches Setting machen das neue Anno zu einem Aufbauspiel der Spitzenklasse.

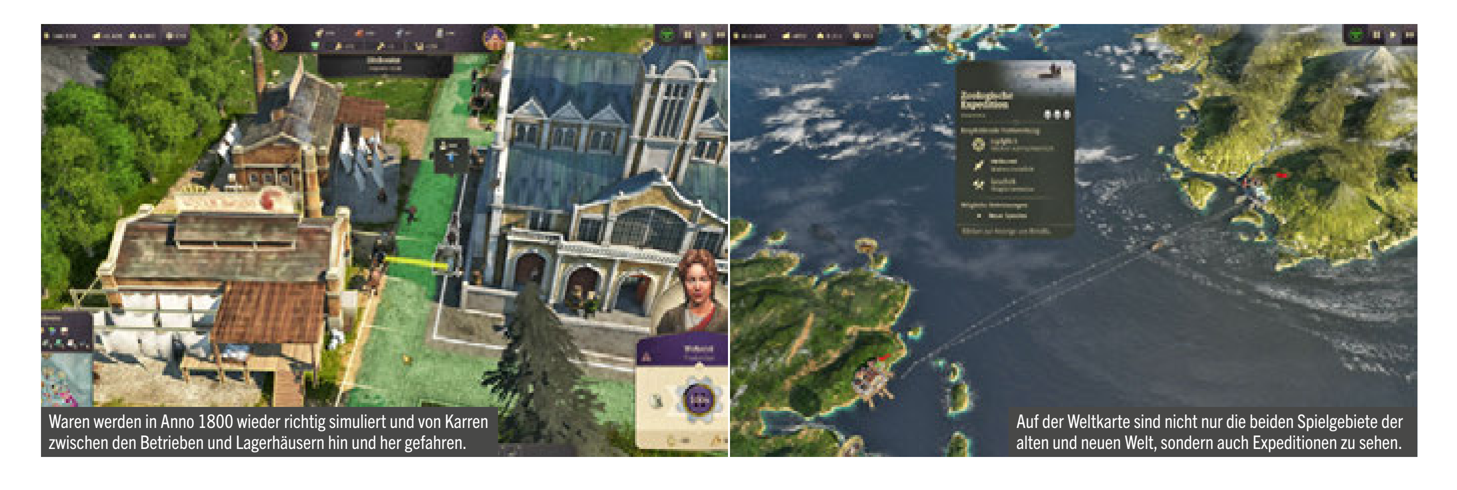
Von: Matthias Dammes

Nach zwei Ausflügen in die Zukunft kehrt die Anno-Reihe in ein historisches Szenario zurück. Das gab es zuletzt in Anno 1404, das inzwischen fast zehn Jahre alt ist, für viele aber noch immer als der beste Teil der Reihe gilt. Entsprechend groß sind die Erwartungen der Fans, dass Anno 1800 auch spielerisch wieder an die alten Zeiten anknüpfen kann. Mit dieser Fallhöhe konfrontiert, haben sich die Entwickler früh entschlossen die treue Fanbasis eng in den Entstehungsprozess des Spiels zu integrieren. Über die sogenannte Anno Union standen Entwickler und Community seit der Ankündigung des Spiels vor fast zwei Jahren im regen Austausch. Im Test hat sich gezeigt, dass sich diese Mühe gelohnt hat. Anno 1800 ist eine hervorragende Mischung aus traditionellem Aufbau-Gameplay und der Integrierung spannender neue Features geworden.

Zurück zu den Wurzeln

Wie gewohnt geht es natürlich in erster Linie um den Bau einer Siedlung, die Expansion auf weitere Inseln, den ausgeklügelten Warenaustausch zwischen allen Niederlassungen und die Optimierung der einzelnen Produktionsketten, um eine ausreichende Versorgung aller Einwohner sicherzustellen. Dabei orientiert sich das Spiel aber wieder mehr an seinen historischen Vorgängern, allen voran Anno 1404, und wirft die meisten der radikaleren Änderungen von Anno 2205 über Bord. So gehört der komplett vom restlichen Spiel abgekoppelte Militärpart nun genauso der Vergangenheit an wie die unumgängliche Verschmelzung von Kampagne und Endlosspiel.

Außerdem werden Waren wieder richtig simuliert und nicht nur als positive und negative Bilanzen geführt. Übernommen wurde dagegen das Multi-Session-System. Ähnlich wie schon bei Anno 1404 siedeln wir nicht nur in der alten Welt, wo das Hauptspielgeschehen stattfindet, sondern errichten auch Kolonien in Südamerika. Das findet jedoch nicht mehr auf einer einzigen Karte statt. Beide Gebiete sind als einzelne Sessions voneinander getrennt. Die nervigen La-



Waren werden in Anno 1800 wieder richtig simuliert und von Karren zwischen den Betrieben und Lagerhäusern hin und her gefahren.

Auf der Weltkarte sind nicht nur die beiden Spielgebiete der alten und neuen Welt, sondern auch Expeditionen zu sehen.

dezeiten des Vorgängers gehören dabei allerdings zum Glück der Vergangenheit an. Das Umschalten funktioniert nahtlos und bestärkt damit, trotz der räumlichen Trennung der Karten, ein vertrautes Spielgefühl, wie wir es auch in Anno 1404 mit den beiden Klimazonen hatten.

Erzählerisch mäßig

Anders als noch im Vorgänger wird die Kampagne niemandem mehr aufgezwungen. Wer kein Interesse an einer Story hat, kann auch wieder ganz normal ein Endlosspiel starten. Die Kampagne selbst funktioniert aber auf ähnliche Weise wie in Anno 2205. Statt mehrerer voneinander getrennter Missionen oder Szenarios, erzählt das Spiel seine Story über eine Vielzahl von Quests aufgeteilt in vier Kapitel im Verlauf einer einzigen Partie, die am Ende in ein normales Endlosspiel übergeht. Wir erleben die Geschichte der Goode-Geschwister, deren Vater ein mächtiges Firmenimperium aufgebaut hat, aber durch Anschuldigungen des Hochverrats bei der Krone in Ungnade fällt und schließlich im Gefängnis stirbt.

Die Geschäfte übernimmt darauf hin sein Bruder, unser Onkel, der keinen Hehl aus seiner Verachtung für uns und unseren Vater macht. Ahnend, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht, starten wir auf einer verlassenen Insel unser eigenes Unternehmen mit dem Ziel, den Namen des Vaters rein zu waschen und die Verantwortlichen zur Strecke zu bringen. Wirklich packend wird die Erzählung dabei allerdings zu keinem Zeitpunkt. Dazu weist der Plot einfach zu viele Lücken auf. Besonders im letzten Abschnitt der Handlung erzeugt das Spiel zwar eine intensive Herausforderung, sie entsteht allerdings nur durch die Vielzahl an Aufgaben und Ereignissen, die auf einmal unsere Aufmerksamkeit erfordern, und weniger durch eine spannende Erzählung.



Die gelegentlichen, schicken Zwischensequenzen täuschen nicht darüber hinweg, dass die Erzählung der Kampagne nur bedingt überzeugen kann.

Das Ende kommt dann dafür ziemlich abrupt und lässt noch die eine oder andere Frage offen. Da die Kampagne im Grunde nur die ersten drei der fünf Bevölkerungsstufen abdeckt, kommt fast das Gefühl auf, dass Blue Byte hier am Ende schlicht die Zeit ausgegangen ist. Die Inszenierung wartet zwar gelegentlich mit schicken Ingame-Zwischensequenzen auf, meist wird die Handlung aber nur durch eingeblendete Dialoge der handelnden Personen vorangetrieben. Die deutschen Sprecher geben dabei allerdings kein gutes Bild ab. Die Vertonung transportiert häufig nicht die Emotionen, die der Situation angemessen wären. Viele Texte wirken monoton vorgetragen.

Notwendigkeiten und Luxus

Das Herzstück eines Anno ist aber eh der Endlosmodus, in dem wir nach Herzenslust unser Inselimperium aufbauen. Die ersten Schritte dazu sind Anno-Fans seit zwei Jahrzehnten in Fleisch und Blut übergegangen und laufen auch bei Anno 1800 kaum anders ab. Nach dem Kontor errichten wir einen Marktplatz, die ersten Hütten für Bauern sowie die ersten Betriebe für die Grundversorgung mit Bauholz und Fischen als Nahrung. Wie gewohnt, dreht sich in der Folge alles darum, die Bedürfnisse unserer Einwohner zu stillen.

Neu ist dabei die Unterteilung in Grundbedürfnisse und Luxusbedürfnisse. Erstere müssen zwingend erfüllt werden, damit die Bewohner zur nächsten Bevölkerungsstufe aufgewertet werden können. So müssen wir Bauern mit einem Marktplatz, Fischen und Arbeitskleidung versorgen, um aus ihnen Arbeiter machen zu können. Zusätzlich hätten die Bauern aber auch gerne Schnaps und Zugang zu einer Taverne. Diese Luxusgüter sind nicht erforderlich, verbessern die Laune unserer Untertanen aber erheblich. Das hilft nicht nur, den Inselfrieden aufrechtzuerhalten, sondern erhöht auch die Einnahmen, die aus der betroffenen Schicht gewonnen werden.

Auf die Zufriedenheit der Einwohner wirken aber auch noch andere Faktoren wie Arbeitsbedingungen und Umweltverschmutzung. Es gilt daher immer abzuwägen, was wirklich gebraucht wird, ob es sich lohnt, in einen Industriezweig zu investieren, oder wir uns lieber erst einmal auf die Grundbedürfnisse konzentrieren. Das gibt wesentlich mehr Spielraum bei der Entwicklung als noch in den Vorgängern. Spannend ist in diesem Zusammenhang auch die Neuerung, dass Arbeitskraft nicht mehr ein universeller Wert ist. Stattdessen stellt jede Bevölkerungsschicht eine eigene Gruppe von Arbeitern dar, die jeweils nur in für sie vorgesehen Betrieben zum Einsatz kommt. Ein hochgebildeter Ingenieur geht schließlich nicht auf dem Feld arbeiten, um Weizen zu ernten. Das trägt deutlich zum Realismus bei, da unsere Städte

Die Grundbedürfnisse jeder Bevölkerungsschicht müssen erfüllt werden, damit sie sich zur nächsten Stufe aufwerten lassen.

Mit dem Pendlerkai können Arbeitskräfte auf andere Inseln gelangen. So lässt sich ein gemeinsamer Arbeiterpool aus mehreren Niederlassungen bilden.

Im paradiesischen Südamerika sieht es nicht nur schick aus, hier bauen wir auch exotische Waren an und versorgen die Heimat mit speziellen Produkten.

nun stets aus einer gesunden Mischung aller Zivilisationsstufen bestehen müssen.

Das macht aber auch gute Planung zu einem wichtigen Faktor für erfolgreiches Wirtschaften. Das liegt unter anderem daran, dass Gebäude wieder einen Einflussradius haben. Der wirkt jedoch nicht in einem festen Kreis um das Gebäude, sondern ist von zurückgelegter Entfernung auf der Straße abhängig. Das Upgrade von Feldwegen auf Steinstraßen bewirkt daher nun nicht mehr eine Erhöhung der Transportgeschwindigkeit, sondern vergrößert die Reichweite angrenzender Gebäude. In den ersten beiden Bevölkerungsstufen bleibt das Spiel dabei noch recht überschaubar und leicht zu handhaben. Da ist es auch noch kein Problem, neben den Grundbedürfnisse auch alle Luxusbedürfnisse zu befriedigen. Spätestens ab der dritten Stufe Handwerker zieht die Komplexitätsschraube aber deutlich an.

Handel mit der Bananenkolonie

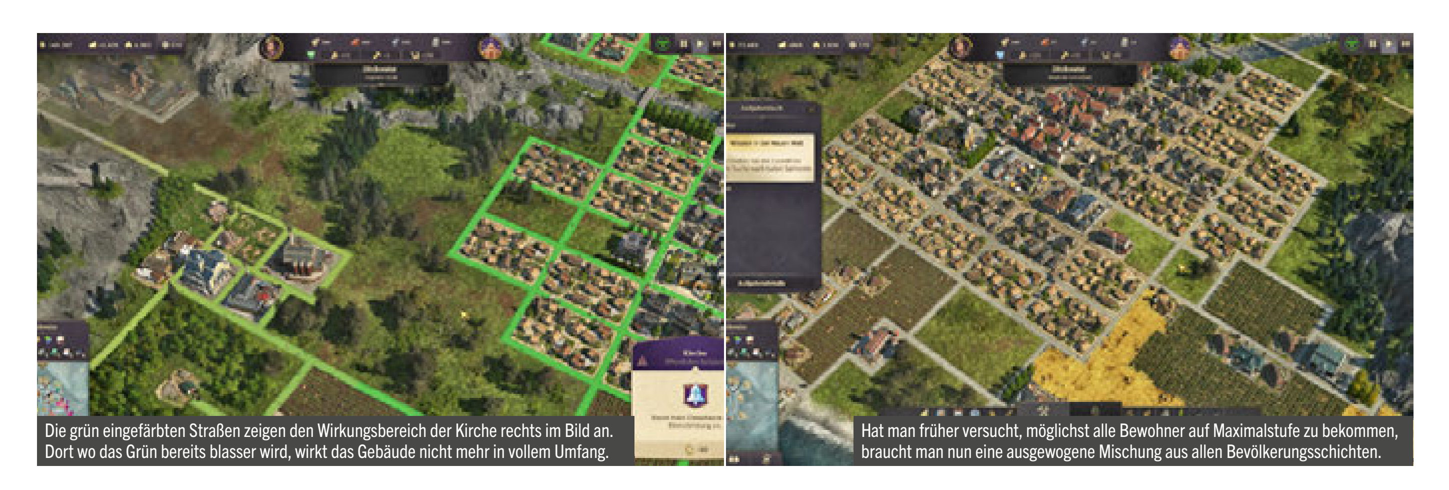
Zu diesem Zeitpunkt erhalten wir nämlich Zugang zur Südamerika-Karte. Wie schon beim Orient in Anno 1404 bauen wir hier komplett eigene Siedlungen mit zwei neuen Bevölkerungsschichten und völlig anderen Produktionsketten auf. Die örtliche Bevölkerung will zunächst mit gebackenen Bananen und Ponchos versorgt werden. Dann produzieren wir allerdings auch noch Rum und Baumwolle, die nicht nur an Ort und Stelle, sondern auch in der alten Welt benötigt werden. Denn die anspruchsvollen Handwerker wollen sich in Pelze kleiden. Dafür müssen wir in der alten Welt Tiere jagen und die Felle in einer Schneiderei mit der Baumwolle aus der Neuen Welt zu schicken Mänteln verarbeiten.

Das setzt einen reibungslosen Transport der benötigten Materialien zwischen den beiden Welten voraus. Dazu kommen ganz klassisch Schiffe zum Einsatz, die wir per Handelsroute zwischen unseren Häfen pendeln lassen. In einem sehr bequemen Menü legen wir Routen fest, weisen ihnen Schiffe zu und bestimmen, wo welche Waren be- und entladen werden sollen. Für die optimale Justierung betroffener Warenketten müssen wir daher nicht mehr nur die Produktionszeiten der einzelnen Betriebe beachten, sondern auch die Transportzeit zwischen den Welten. Die hängen zusätzlich auch noch vom Wind ab, der Segelschiffe je nach Richtung langsamer oder schneller fahren lässt.

Die Revolution ändert alles

Noch eine ganze Spur schärfer wird die Komplexität mit dem Erreichen der vierten Zivilisationsstufe, den Ingenieuren. Dann erreicht die industrielle Revolution nämlich ihren Höhepunkt. Elektrizität, Dampfschiffe, Eisenbahnen und andere Errungenschaften moderner Industrie halten in unserem Reich Einzug. Um auch weiterhin allen Bedürfnissen unserer Einwohner gerecht zu werden, stehen weitreichende Umbaumaßnahmen an. So wollen die Ingenieure ab einem gewissen Punkt Strom in ihren Häusern haben. Also müssen wir dafür sorgen, dass Kraftwerke strategisch in der Stadt verteilt sind, um möglichst viele Haushalte abzudecken.

Diese Kraftwerke wollen allerdings per Schiene mit einer Ölraffinerie oder einem Ölhafen



Die grün eingefärbten Straßen zeigen den Wirkungsbereich der Kirche rechts im Bild an. Dort wo das Grün bereits blasser wird, wirkt das Gebäude nicht mehr in vollem Umfang.

Hat man früher versucht, möglichst alle Bewohner auf Maximalstufe zu bekommen, braucht man nun eine ausgewogene Mischung aus allen Bevölkerungsschichten.

Züge transportieren das Öl von der Raffinerie zum Kraftwerk oder einem Ölhafen, von wo aus das schwarze Gold auf andere Inseln geschippert werden kann.

verbunden werden. Also müssen wir uns Gedanken machen, wie wir die Gleise verlegen, ohne zu große Beeinträchtigungen im Stadtbild zu schaffen. Ein Fest für Tüftler, die so auch in späteren Phasen des Spiels immer wieder herausgefordert werden. Dafür sorgen auch die immer weiter ausufernden Produktionsketten. So gleicht die Herstellung mächtiger Schlachtkreuzer einer Mammutaufgabe. Das wir die Dampfschiffwerft mit Strom versorgen müssen, ist da noch das geringste Übel. Zusätzlich brauchen wir Dampfmaschinen und schwere Geschütze, die wiederum jeweils komplexe Warenketten aus sieben oder gar acht verschiedenen Betrieben voraussetzen.

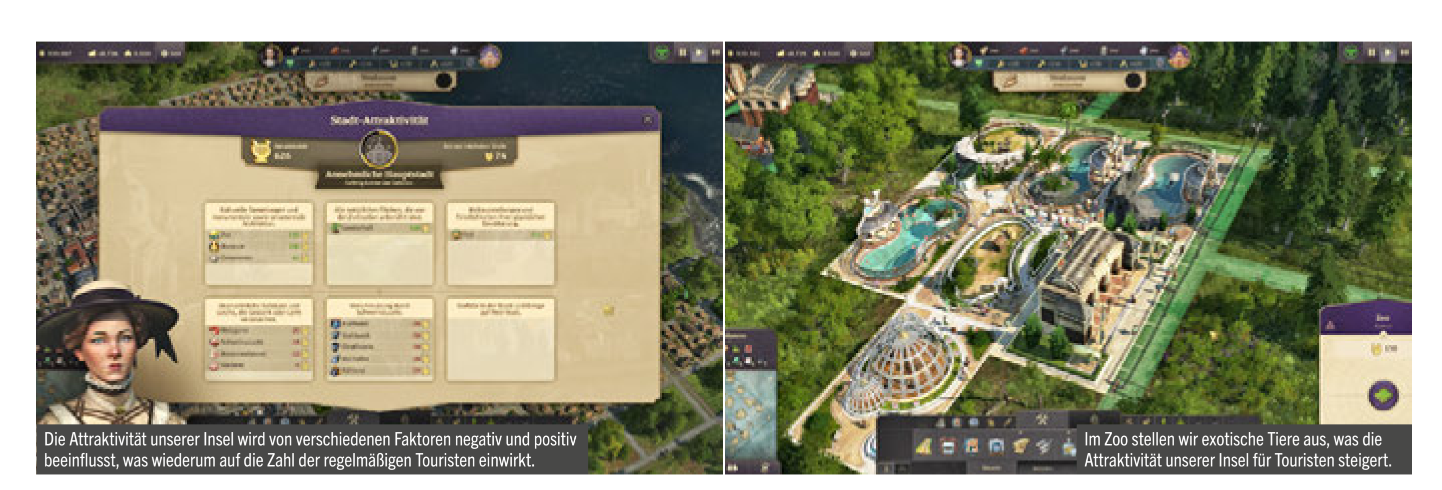
Immerhin wird uns zu diesem Zeitpunkt das Zusammenspiel mehrerer Inseln deutlich vereinfacht. Die Arbeitskräfte werden nämlich eigentlich für jedes Eiland separat behandelt. Ein Bauer, der auf Insel A lebt, steht nicht als Arbeitskraft auf Insel B zur Verfügung. Das ändert sich jedoch mit dem Pendlerhafen. Bauen wir dieses Gebäude auf zwei Inseln, werden die Arbeiter beider Inseln zusammengezählt und als ein gemeinsamer Pool behandelt. Das Ganze funktioniert auch als Zusammenschluss von mehr als zwei Inseln. Wir hätten uns nur gewünscht, dass dieses Feature etwas eher zur Verfügung steht. Zu diesem Zeitpunkt wurde die Auslagerung von schmutziger Produktionsindustrie weg von unserer Hauptinsel ein gewaltiges Unterfangen.

Urlaub mit Zoobesuch

Eine lohnende Investition ist dieser massive Umbau des eigenen Reiches aber trotzdem. Schließlich wirken sich Dreckschleudern wie Hochöfen und Stahlwerke sowie wenig ansehnliche Betriebe wie Schweinehöfe und Schlachtereien negativ auf die Attraktivität unserer Insel und die Zufriedenheit ihrer Einwohner aus. Während unsere Untertanen bei zu großer Unzufriedenheit Arbeiteraufstände anzetteln, die wir dann mit Polizei niederschlagen müssen, wirkt sich ein schlechtes Ansehen auch auf unseren Geldbeutel aus. Eine wichtige Einnahmequelle, um die besonders im späteren Spiel doch recht hohen Unterhaltskosten zu finanzieren, sind nämlich Touristen.

Sobald wir eine Anlegestelle für Besucherschiffe gebaut haben, strömen regelmäßig Gäste auf unsere Insel. Wie viele das sind, wird durch die Attraktivität unserer Stadt bestimmt. In sechs Kategorien beeinflussen verschiedene Faktoren diesen wichtigen Wert. Kriege, Unruhen, Umweltverschmutzung durch Industrie und unschöne Orte sorgen für negative Effekte, während Feste, unberührte Natur, Parks und kulturelle Einrichtungen für eine Erhöhung der Attraktivität sorgen. Besonders der Zoo und das Museum, die ab der dritten Bevölkerungsstufe zur Verfügung stehen, sind gute Möglichkeiten, für einen ordentlichen Schub an Ansehen zu sorgen. Aber nur, wenn die in den modular aufgebauten Prachtbauten ausgestellten Tiere und Kunstschätze auch entsprechend beeindruckend sind.

Um neue Ausstellungsstücke zu beschaffen, schicken wir Schiffe auf Expeditionen. Dazu stellen wir ausgehend von den zu



Die Attraktivität unserer Insel wird von verschiedenen Faktoren negativ und positiv beeinflusst, was wiederum auf die Zahl der regelmäßigen Touristen einwirkt.

Im Zoo stellen wir exotische Tiere aus, was die Attraktivität unserer Insel für Touristen steigert.

Mit ausreichend finanziellen Mitteln übernehmen wir Anteile an den Inseln unserer Konkurrenten und können so sogar die volle Kontrolle übernehmen.

erwartenden Gefahren Crew und Ladung zusammen. In der Folge fordert der Kapitän der Expedition immer wieder unsere Aufmerksamkeit, wenn die Mannschaft auf besondere Ereignisse trifft. Die werden in Form eines kleinen Textabenteuers dargestellt, wo wir Entscheidungen treffen müssen, die Auswirkungen auf das Schicksal und die Moral unserer Crew haben. Sollte die Moral vor dem erfolgreichen Abschluss der Expedition auf null sinken, ist die Forschungsreise gescheitert. Bei Erfolg winken uns allerdings spannende neue Tierarten oder Artefakte für Zoo und Museum.

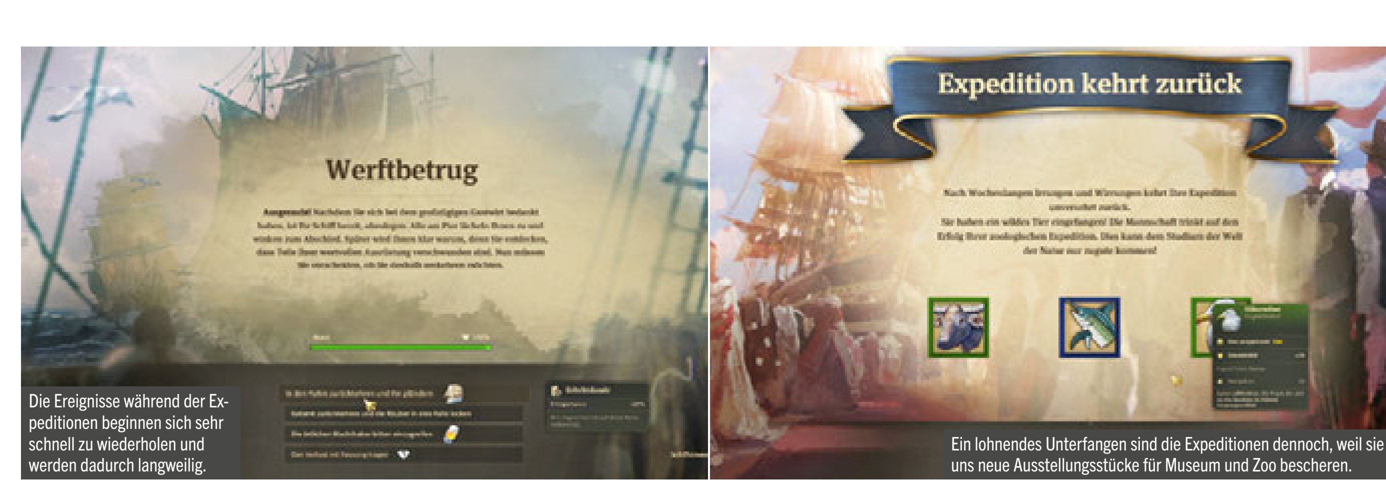
Leider wiederholen sich die Ereignisse auf den Expeditionen sehr schnell, sodass das Durchklicken durch die Entscheidungen eher zur lästigen Spielunterbrechung wird. Verbringt man auf der anderen Seite doch mal etwas mehr Zeit damit, die Texte tatsächlich zu lesen, wird man häufig von Ereignissen in der Spielwelt unterbrochen, die Aufmerksamkeit verlangen, weil die Spielzeit ungehindert weiterläuft. Zu Beginn sind die Ausflüge auch ziemlich frustrierend, da es nur schwer möglich ist, seine Schiffe so auszurüsten, dass man bei den Ereignissen größere Erfolgschance hat. So bleibt das Expeditionsfeature zwar eine sehr coole Idee, die aber nicht an allen Stellen ihr Potenzial ausschöpft.

Kampf des Kapitals

Gleiches gilt übrigens auch für die Seekämpfe. Lange Zeit beschränkt sich das Schiffsangebot dabei auf Kanonenboote, Fregatten und Linienschiffe. Sie unterscheiden sich bei Lebenspunkten, Kampfkraft und Geschwindigkeit. Letzteres ist besonders wichtig, da sich diese Segelschiffe auch gegen den Wind behaupten müssen. Mit einer Flotte, die nur aus schwerfälligen Linienschiffen besteht, ist es praktisch unmöglich ein flüchtendes Kanonenboot gegen den Wind einzuholen. Bei kleineren Kämpfen aus einer Handvoll Schiffen entstehen dadurch durchaus interessante taktische Möglichkeiten.

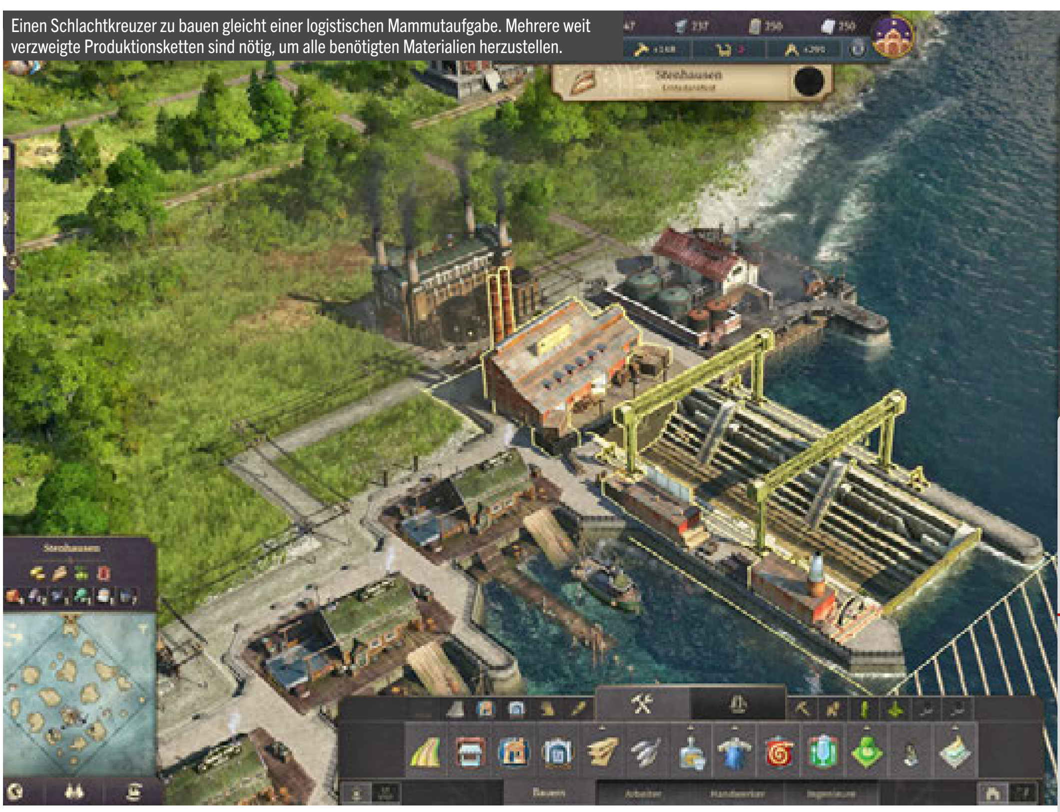
Aber in großangelegten Kriegen gegen feindliche Konkurrenten und deren Inseln läuft es schließlich nur auf das Gesetz des Stärkeren hinaus. Wer das meiste Material in den Kampf schicken kann, behält am Ende meist auch die Oberhand. Da setzen wir lieber auf die Diplomatie und halten unsere Gegner mit friedlichen Mitteln in Schach. Wir erledigen Aufgaben für die KI, machen Geldgeschenke und schmeicheln uns mit warmen Worten ein, um in der Gunst eines Gegenspielers aufzusteigen. In der Folge können wir Handelsrechte und sogar Allianzen vereinbaren.

Um an den Erfolgen des Gegners teilzuhaben, investieren wir unser Geld in Anteile an seinen Inseln. Jede besiedelte Insel besteht aus fünf Anteilen zu je 20 Prozent. Die können wir erwerben, um zusätzliche Einnahmen aus der Wirtschaft des Mitspielers zu generieren. Alternativ verkaufen wir Anteile an eigenen Inseln, um eine kurzfristige Finanzspritze zu bekommen, verzichten dafür aber auf Teile unserer Einkünfte. Haben wir alle fünf Anteile einer gegnerischen Insel gekauft, bedarf es noch einmal eines nicht zu unterschätzenden finanziellen Aufwands, um die vollständige Kontrolle über die Insel zu übernehmen. Es ist also durchaus mög-

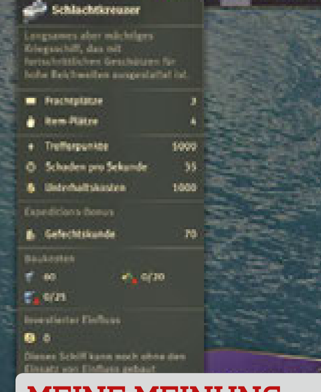


Die Ereignisse während der Expeditionen beginnen sich sehr schnell zu wiederholen und werden dadurch langweilig.

Ein lohnendes Unterfangen sind die Expeditionen dennoch, weil sie uns neue Ausstellungsstücke für Museum und Zoo bescheren.



Einen Schlachtkreuzer zu bauen gleicht einer logistischen Mammutaufgabe. Mehrere weit verzweigte Produktionsketten sind nötig, um alle benötigten Materialien herzustellen.



lich, auch mit rein friedlichen Mitteln die Gegner aus dem Geschäft zu drängen. Finden wir gut.

Äußere Schönheit

Wer bei all diesen Herausforderungen und Möglichkeiten noch die Zeit findet, seine Inselwelt mal in Ruhe zu betrachten, stellt fest, dass Anno 1800 nicht nur bei den inneren Werten wunderschön aussieht. Die Grafik-Engine ist die gleiche wie in den Vorgängern, wurde aber noch einmal ordentlich verbessert. Das macht sich besonders in den Details, schönen Landschaften und in toller Wasserdarstellung bemerkbar. Mit einer integrierten Schnittstelle für DirectX 12 wird moderne Hardware besser unterstützt. Für die höheren Grafikeinstellungen verlangt das Spiel aber auch entsprechend potente Rechenknechte.

Von der Darstellungstechnik abgesehen, macht der Titel einen sehr polierten Eindruck. Ein einziges Mal ist uns das Spiel während des Tests abgestürzt. Die bequeme Autosave-Funktion bewahrte uns vor größeren Spielzeitverlusten. Ansonsten sind uns vor allem kleinere Darstellungsfehler im Interface aufgefallen. So wird uns bei der Auswahl einer Feuerwache oft eine nicht funktionsfähig Version des Menüs für das Krankenhaus angezeigt. Bei Expeditionen verschwinden Tooltips für die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten aus dem Bildrand. Icons in der Schnellzugriffleiste werden häufig nicht richtig dargestellt. Diese behebbaren Fehler trüben den allgemeinen Spielspaß, den Anno 1800 wie schon lange kein Spiel der Reihe mehr entfacht, aber nicht wirklich. Das Aufbauspiel empfängt einen mit offenen Armen, macht den Einstieg leicht, versteht es dann aber geschickt, die Herausforderung immer weiter zu steigern. Auch nach vielen Stunden bleibt die Motivation hoch und man wundert sich häufig, wo denn schon wieder die Zeit geblieben ist. ❑



Mit den anderen Mitstreitern verhandeln wir Handelsabkommen oder gehen Allianzen ein. Dazu steigern wir unser Ansehen durch Quests und Geldgeschenke.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Nach zehn Jahren habe ich ein neues Lieblings-Anno."

Die Sogwirkung, die Anno 1800 erzeugt, ist ähnlich hoch wie bei einem Rundenstrategiespiel, wo man nur noch diese eine Runde spielen will. Ständig stellt mich das Spiel vor neue Herausforderungen und zwingt mich dazu, den Aufbau meiner Inseln zu überdenken. Das grundlegende Gameplay ist zwar das altbekannte, funktioniert aber so gut wie noch nie. Obwohl sich das Spiel außerdem alle Mühe gibt, mir das gewohnt wohlige Anno-Gefühl zu verleihen, strotzt es nur so vor interessanten neuen Ideen. Besonders die Aufteilung der Arbeitskräfte zwischen den Bevölkerungsstufen finde ich genial. Aber auch die Jagd nach Artefakten und Tieren für mein Museum und meinen Zoo, das Streben nach immer höherer Attraktivität und das Austüfteln der komplexen Endgame-Produktionsketten, machen unheimlich Spaß. Einzig die Expeditionen haben mich ein wenig enttäuscht. Nichtsdestotrotz hat Anno 1800 aber bei mir die Spitzenposition als bislang bestes Anno übernommen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche, detailreiche Grafik
- ➕ Große, abwechslungsreiche Karten
- ➕ Komplexes Wirtschaftssystem
- ➕ Stetig steigender Anspruch
- ➕ Unterscheidung der Arbeitskräfte je nach Bevölkerungsstufe
- ➕ Viel spielerischer Freiraum
- ➕ Viele Gestaltungsmöglichkeiten
- ➕ Nahtloser Sessionwechsel
- ➕ Friedliche Übernahme
- ➕ Motivation bleibt konstant hoch
- ➕ Umfangreich konfigurierbares Endlosspiel
- ➕ Multiplayer-Modus
- ➕ Frei zoom- und drehbare Kamera
- ➖ Story nicht wirklich packend
- ➖ Schwache Sprecher
- ➖ Seeschlachten langweilig
- ➖ Expeditionen verlierne an Reiz
- ➖ kleinere Interface-Bugs



TUNING-TIPPS

Anno 1800

Das neue Anno zaubert eine tolle Optik auf den heimischen Schirm, allerdings sind die Anforderungen dafür hoch – wir zeigen euch, wie ihr flüssig siedelt.

Von: Philipp Reuther

Mit der Aufbaustrategie Anno 1800 verlegt der Entwickler Blue Byte das Szenario zurück in die Vergangenheit und in die Hochzeit der Industriellen Revolution. Dies gilt indes nur für das Szenario, grafisch und technisch stellt Anno 1800 die Blüte aktueller Strategiespiele dar. Die hauseigene Engine wurde weiterentwickelt, verfügt nun erstmals über Direct-X-12-Support und zeichnet lauschige, von dichter Vegetation überwucherte Inseln auf den Schirm, lebhaft bevölkert von allerlei vier- und zweibeinigen Geschöpfen. Die großen und kleinen Siedlungen bestehen aus sehr detailliert dargestellten Gebäuden, zwischen denen dicht gedrängt deren Bewohner flanieren, Straßenfeste feiern oder fahneschwenkend für bessere Arbeitsbedingungen protestieren. Kraftwerke und Fabriken atmen düsteren, kohleschweren Qualm in die Atmosphäre, Dampflocks ziehen schnaufend ihre Last an Berghängen und Wasserfällen vorbei, Dampfer und Segelschiffe durchpflügen den fein detaillierten Ozean. Die optische Pracht wird von einem dichten Klangteppich und atmosphärischem Soundtrack untermalt, kurzum: Anno 1800 ist ein audiovisuelles Vergnügen.

Schwerstarbeit für PC-Hardware

Die optische Pracht kommt allerdings nicht ohne Kosten. Anno 1800 stellt mit hohen bis Ultra-Details sehr hohe Ansprüche an die Hardware, dabei sind sowohl Grafikkarte als auch Prozessor stark gefordert. Insbesondere im späteren Spielverlauf, wenn die Städte und Einwohnerzahlen größere Ausmaße angenommen haben, lechzt die Aufbaustrategie geradezu nach CPU-Power. Aber auch die Grafikkarte muss schuften, vor allem das altehrwürdige Multisampling lässt auf den oberen Stufen und nochmals deutlicher in Kombination mit hohen Auflösungen die Bildraten in den tiefsten Kohlekeller krachen, selbst wenn sehr potente Hardware zum Einsatz kommt. Auf der anderen Seite sind bei dem Strategiespiel die Bildraten weniger von Belang als etwa bei einem Shooter und auch mit nur 30 Fps lässt es sich noch ordentlich siedeln.

Womit wir bei unseren Tuning-Tipps angelangt wären. Das Grafikmenü von Anno 1800 ist umfangreich und lässt vielfältige Detailanpassungen zu. Einige davon, etwa die Multisampling-Kantenglättung, das Post-Processing sowie die Wasser- und Shader-Qualität, betreffen fast ausschließlich die Grafikkarte, viele andere Optionen, darunter die Sichtdistanz, die Objektqualität sowie der Wuselfaktor, belasten sowohl Grafikkarte wie auch Prozessor. Des Weiteren kann euch auch Vsync teuer zu stehen kommen: Mit einer RX 570/4G erzielen wir in Full HD bei Ultra-Details und mit 2x MSAA beispielsweise rund 45 Fps. Schalten wir Vsnyc ein, reduziert sich die Bildrate trotz gleich bleibender Details auf 36 Fps – ein beachtenswerter Malus von 20 Prozent. Dieser Umstand kann sich je nach Framerate, Display und dessen Refreshrate sowie Grafikkarte und Lastszenario unterscheiden. Trotzdem ist es eventuell eine gute Idee, bei (zu) niedrigen Bildraten Vsync zu deaktivieren.

Die beste Tuning-Option ist neben dem Reduzieren der Auflösung die Kantenglättung. Multisampling ist in aktuellen Spielen nicht umsonst beinahe ausgestorben, mit modernen Rendertechniken ist diese Form der Kantenglättung häufig exorbitant teuer. 4x MSAA kostet bereits in Full HD zwischen 40 und 50 Prozent Leistung, das ist beinahe so teuer, wie von 1.920 × 1.080 auf 2.560 × 1.440 Pixel zu wechseln



Details – Niedrig

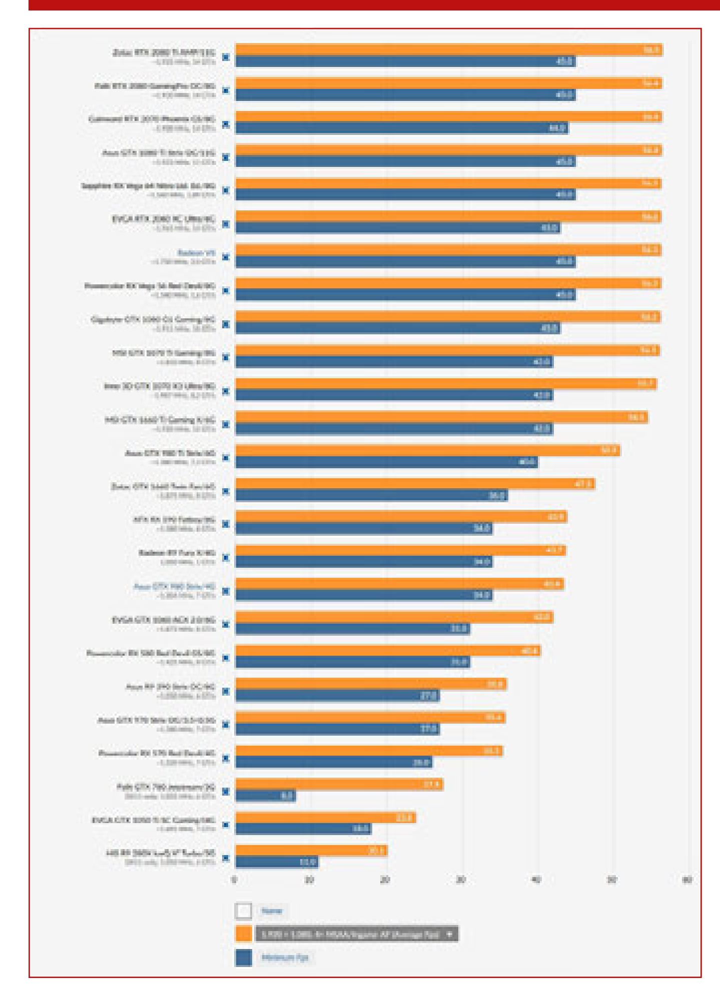
Mit minimalen Details gehen viele Details verloren, doch das Spiel läuft so auch auf schwächeren PCs.

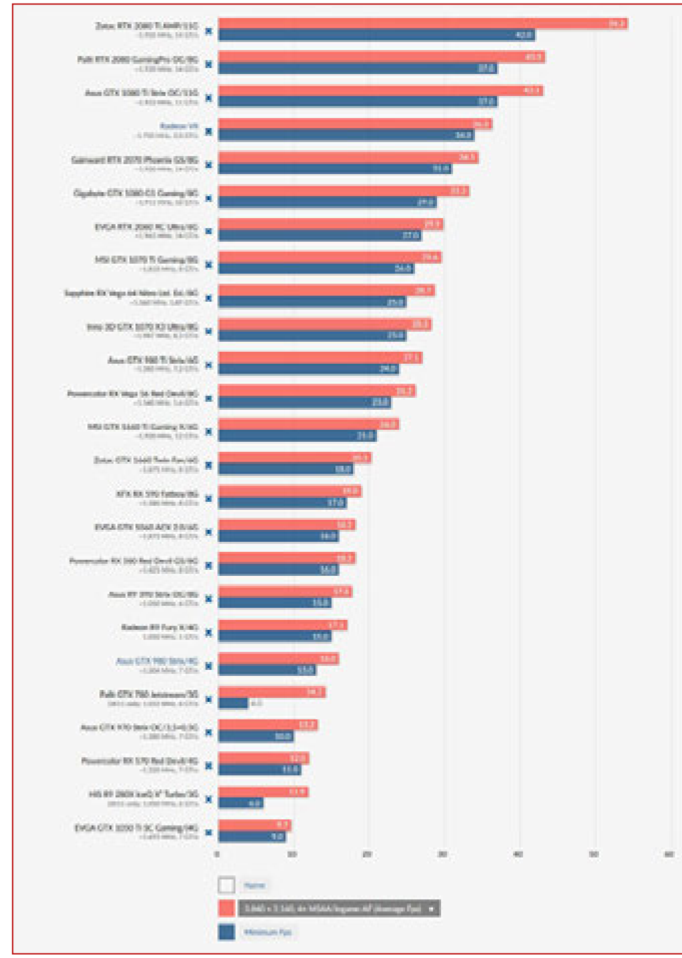


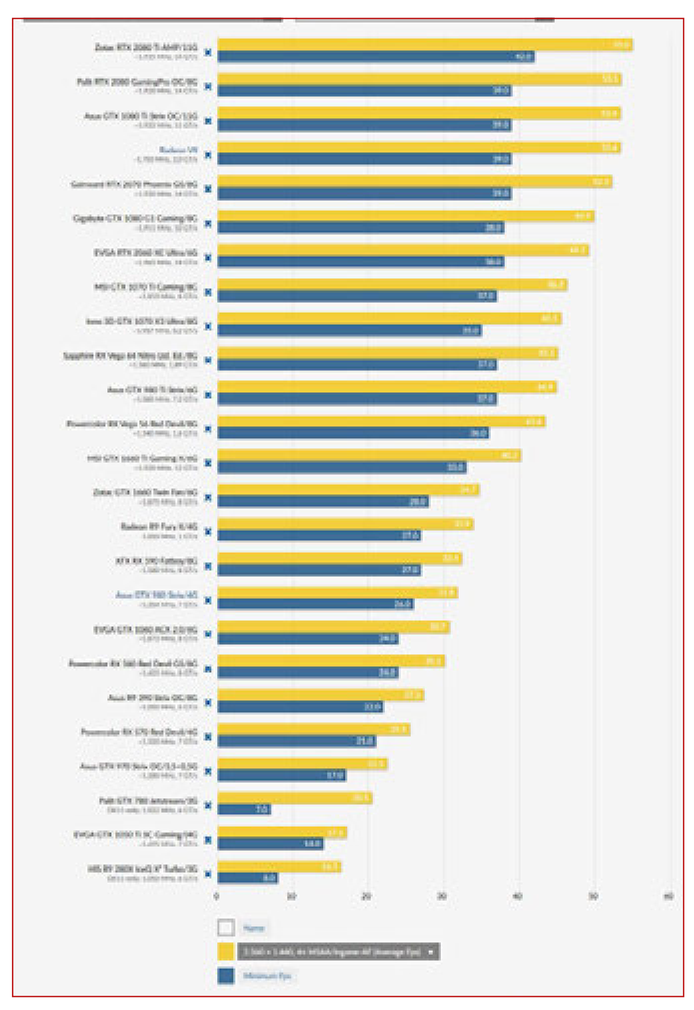
Details – Ultrahoch

Mit vollen Details ist Anno 1800 geradezu bildhübsch, stellt aber auch sehr hohe Ansprüche.

ANNO 1800 – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS MIT ULTRA-DETAILS UND 4X MSAA







oder – in Grafikkartenleistung übersetzt – der Vorsprung einer GTX 1080 Ti gegenüber einer GTX 1070.

CPU-Leistung von hohem Belang

Um die Grafikkarte überhaupt auslasten zu können, muss auch die CPU mitspielen und entsprechend hohe Bildraten liefern. Dies gestaltet sich unter Umständen als schwierig. Wenn ihr unsere Messdaten in Full HD betrachtet, so könnt ihr erkennen, dass die potenteren Grafikkarten allesamt knapp unter 60 Fps liefern. Dies kommt daher, weil der verwendete Intel Core i7-8700K trotz sechs Kernen und Übertaktung auf 4,8 GHz keine höheren Bildraten erzielen kann. Die Leistung der potenten Grafikkarten kann daher erst in höheren Auflösungen ausgeschöpft werden.

Um der CPU unter die Arme zu greifen, empfehlen wir die Direct-X-12-Schnittstelle. Diese bringt in vielen unserer Testszenarien ein deutliches Performance-Plus, das teils 50 Prozent überschreiten kann. Reicht dies noch immer nicht, hilft nur eine Detailreduzierung der CPU-lastigen Optionen. Zu den wirksamsten zählen Objektdichte, Sichtweite und der Wuselfaktor. ❑



Bei großen, dicht bevölkerten Städten ist vor allem der Prozessor gefordert, selbst mit Direct X 12!

PC Games AWARD Ausgabe 06/2019 9

PC Games STIL

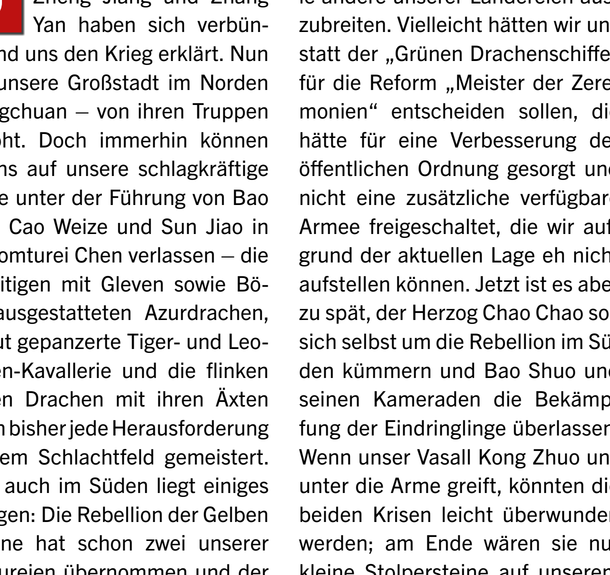
Im „Geschichte der Drei Reiche"-Modus reiten die Anführer ohne Gefolge in die Schlacht, sind aber übermenschlich stark und können im Alleingang feindliche Einheiten niederwälzen.

Total War: Three Kingdoms

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega / Koch Media
Erscheinungsdatum: 23. Mai 2019
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Matti Sandqvist

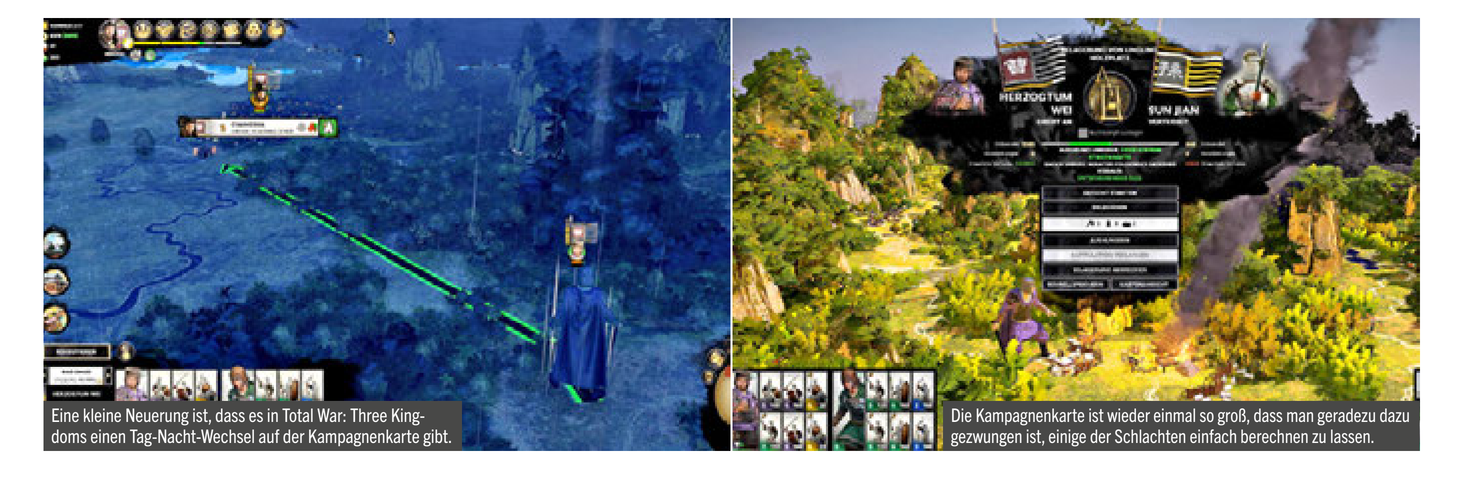
Wie gut der erste im antiken China angesiedelte Ableger der Reihe ist und welche Neuerungen es gibt, verraten wir euch in unserem Test.



Die beiden Gesetzlosen Zheng Jiang und Zhang Yan haben sich verbündet und uns den Krieg erklärt. Nun wird unsere Großstadt im Norden – Yingchuan – von ihren Truppen bedroht. Doch immerhin können wir uns auf unsere schlagkräftige Armee unter der Führung von Bao Shuo, Cao Weize und Sun Jiao in der Komturei Chen verlassen – die vielseitigen mit Gleven sowie Bögen ausgestatteten Azurdrachen, die gut gepanzerte Tiger- und Leoparden-Kavallerie und die flinken Gelben Drachen mit ihren Äxten haben bisher jede Herausforderung auf dem Schlachtfeld gemeistert. Doch auch im Süden liegt einiges im Argen: Die Rebellion der Gelben Turbane hat schon zwei unserer Komtureien übernommen und der Aufstand scheint sich auch auf viele andere unserer Ländereien auszubreiten. Vielleicht hätten wir uns statt der „Grünen Drachenschiffe" für die Reform „Meister der Zeremonien" entscheiden sollen, die hätte für eine Verbesserung der öffentlichen Ordnung gesorgt und nicht eine zusätzliche verfügbare Armee freigeschaltet, die wir aufgrund der aktuellen Lage eh nicht aufstellen können. Jetzt ist es aber zu spät, der Herzog Chao Chao soll sich selbst um die Rebellion im Süden kümmern und Bao Shuo und seinen Kameraden die Bekämpfung der Eindringlinge überlassen. Wenn unser Vasall Kong Zhuo uns unter die Arme greift, könnten die beiden Krisen leicht überwunden werden; am Ende wären sie nur kleine Stolpersteine auf unserem langen Weg zum Kaiser des Reichs der Mitte.

Geschichte der Drei Reiche

Falls ihr jetzt nur Chinesisch versteht, können wir das nur zu gut nachvollziehen. Dem Autor dieses Artikels ging es zumindest in den ersten zehn – wenn nicht gar zwanzig – Spielstunden von Total War: Three Kingdoms so, obwohl er sich als absoluter Total-War-Veteran und zudem als Hobby-Historiker bezeichnet. Wo liegt Yinghuan? Wie mächtig ist Kong Zhuo und was zum Teufel sind die Azurdrachen und welche Stärken haben sie? Zu Beginn der Kampagne dürfte fast jeder Europäer mit dem Setting von Three Kingdoms überfordert sein. Die westliche Allgemeinbildung legt nun mal wenig Wert



Eine kleine Neuerung ist, dass es in Total War: Three Kingdoms einen Tag-Nacht-Wechsel auf der Kampagnenkarte gibt.

Die Kampagnenkarte ist wieder einmal so groß, dass man geradezu dazu gezwungen ist, einige der Schlachten einfach berechnen zu lassen.

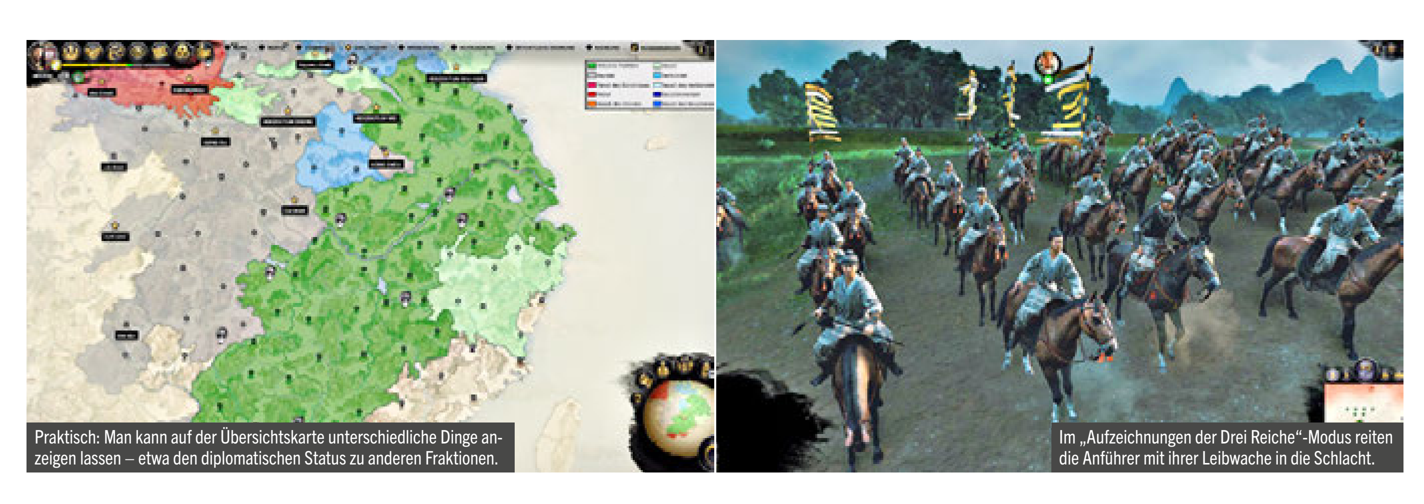
Im „Geschichte der Drei Reiche“-Modus können Generäle Duelle ausfechten.

darauf, dass man sich mit der fernöstlichen Geografie und Kultur geschweige denn Geschichte auseinandersetzt. Das Setting wie aus einer anderen Welt macht Creative Assemblys neues Strategiespiel natürlich nicht schlecht. Vielmehr zeigt das Mammutwerk, wie unglaublich interessant und facettenreich die Zeit der Drei Königreiche (208-280 n. Chr.) gewesen ist und dient zugleich als Ansporn für Geschichtsinteressierte, sich mit der Epoche zu beschäftigen.

Kurz umrissen geht es in Total War: Three Kingdoms um die Ära, in der die Han-Dynastie unterging und der grausame Tyrann Dong Zhuo die Macht an sich riss. Überall in China stellten sich Warlords gegen den Despoten, jedoch hatten sie auch eigene Interessen – viele von ihnen wollten sich gar selbst zum Kaiser krönen lassen. Festgehalten wurde diese Epoche von Luo Guanzhong rund tausend Jahre später in seinem Werk „Die Geschichte der Drei Reiche“, das heute zu den vier klassischen Romanen der chinesischen Literatur gezählt wird und offensichtlich als Inspirationsquelle für die Macher von Total War: Three Kingdoms diente. Man merkt dem Spiel auch an allen Ecken und Enden an, dass die Entwickler so richtig Lust auf das interessante und ungewöhnliche Setting hatten. Die Benutzeroberfläche ist inspiriert von der Epoche und sieht wunderschön aus, der Detailreichtum überwältigt sowohl auf der Kampagnenkarte als auch in den Schlachten und obendrein passen die neuen Spielmechaniken wie die Faust aufs Auge zum Szenario.

Übungssache

Total War: Three Kingdoms ist im Gegensatz zum letzten historischen Ableger, Thrones of Britannia, ein vollwertiger Nachfolger und krempelt entsprechend stark die von der Reihe gewohnte Spielmechanik um – unserer Meinung nach deutlich stärker als etwa Total War: Attila zu seiner Zeit. Zu den Neuerungen gehören zum Beispiel die komplett überarbeiteten Diplomatie-, Handels- sowie Spionage-Systeme, die Art, wie wir Armeen aufstellen und wie wir Forschung betreiben, die Verwaltung von Charakteren und Provinzen (die in Three Kingdoms Komtureien heißen) und zudem die Schlachten, in denen – je nach Spielmodus – übermenschlich starke Helden über Sieg oder Niederlage entscheiden. Da man ja schon mit dem Szenario in China wahrhaft Neuland betritt, sind Serienveteranen zusätzlich mit den vielen überarbeiteten Spielmechaniken beschäftigt und entsprechend lang fällt auch die Zeit aus, bis man die vielen Zusammenhänge zwischen Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und Kriegsführung verinnerlicht und zu den eigenen Gunsten ausspielt. Die Investition von mehreren Stunden lohnt sich aber, denn unserer Meinung nach gab es noch keinen Ableger der Reihe, der gleich zum Release so gut funktioniert hat und dessen Spielmechaniken so durchdacht wirken – man braucht also keine Angst zu haben vor einem fast katastrophalen Start



Praktisch: Man kann auf der Übersichtskarte unterschiedliche Dinge anzeigen lassen – etwa den diplomatischen Status zu anderen Fraktionen.

Im „Aufzeichnungen der Drei Reiche“-Modus reiten die Anführer mit ihrer Leibwache in die Schlacht.


Durch Reformen schalten wir neben Wirtschaftsverbesserungen auch neue Einheiten wie etwa die Gelben Drachen frei, die mit ihren flinken Äxten eine enorme Gefahr darstellen.

Truppenverbände werden nun von bis zu drei Generälen angeführt, die jeweils bis zu sechs Einheiten mit sich führen. Dabei haben die Anführer Spezialisierungen, die nicht nur über die Vor- und Nachteile für die Duelle bestimmen, sondern auch darüber, welche Truppen sie bevorzugt ins Feld führen. Strategen können zum Beispiel Fernkampftruppen rekrutieren, die besser als die normalen Miliz-Bogenschützen sind. Wächter sind hingegen Nahkampfinfanterie-Spezialisten und Kämpfer Kavallerie-Experten. Insgesamt gibt es fünf Spezialisierungen – man muss sich folglich bei jeder Armee entscheiden, über welche Fokussierung sie verfügen soll. Wir finden das System sehr gut, da man nun im Vorfeld schon festlegt, für welchen Zweck der Truppenverband eingesetzt wird und man auch nicht die eine, unschlagbare Armee erstellen kann.

Interessant ist auch, dass die Kommandanten der Verbände sich unterschiedlich gut miteinander verstehen können. Manche Charaktere haben zum Beispiel einen Hass auf einen anderen und sollten deshalb nicht zusammen in einer Armee sein. Die Beziehungen entwickeln sich zudem im Laufe einer Kampagne. Man sollte auf jeden Fall stets darauf achten, dass keiner der Charaktere unzufrieden ist, sonst droht am Ende noch ein Bürgerkrieg. Eine weitere Möglichkeit, die Anführer glücklich zu machen, ist, ihnen Positionen am Hof zu geben. Als Kanzler oder großer Kommandant bringen sie uns zusätzliche Boni wie etwa 15 Prozent mehr Einkommen aus der Landwirtschaft oder Industrie. Jedoch gibt es nur eine begrenzte Anzahl an Positionen am Hof und zudem müssen wir auf die Gehälter achten – ein Kanzler verlangt deutlich mehr als ein einfacher General.

Die andere große Überarbeitung betrifft das Diplomatie- und

wie etwa zum Launch von Total War: Empire oder Rome 2. Zudem erklärt Three Kingdoms alle Mechaniken während der Kampagne en détail, sodass ein gesondertes Tutorial oder ein Handbuch gar nicht mehr notwendig ist.

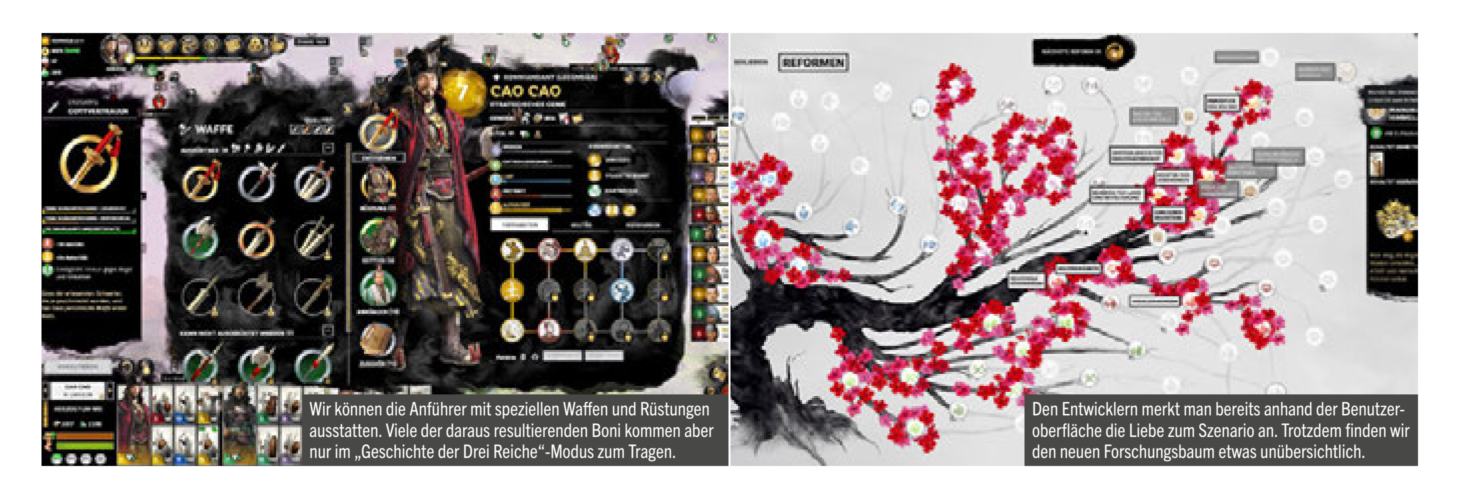
Helden im Mittelpunkt

Wie bereits erwähnt, können wir die Kampagne von Three Kingdoms in zwei unterschiedlichen Spielmodi bestreiten. Wir haben uns beim ersten Anlauf für die neue Variante, sprich für „Geschichte der Drei Reiche" entschieden. Hier stehen heldenhafte Anführer im Mittelpunkt der Schlachten. Sie reiten als einzelne, mächtige Krieger in die – wieder einmal grandios inszenierten – Auseinandersetzungen und sind dank ihrer gewaltigen Fähigkeiten in der Lage, feindliche Einheiten zu vernichten. Zudem können die Generäle gegnerische Charaktere in Duelle verwickeln und sie so daran hindern, verbündete Truppen zu dezimieren. Auf der Kampagnenkarte spielt sich der Modus hingegen sehr ähnlich zu den „Aufzeichnungen der Drei Reiche". Der größte Unterschied in dem klassischen Modus ist, dass unsere Generäle wie aus den Vorgängern gewohnt mit ihren Leibwächtern in die Schlachten ziehen und es so mehr auf Armeetaktiken als in „Geschichte der Drei Reiche" ankommt.

Unserer Meinung nach lohnt es sich eher, Three Kingdoms in der neuen Variante zu spielen. Das liegt vor allem daran, dass viele kleinere Spielmechaniken nur hier zum Tragen kommen. Die Generäle verfügen etwa über unterschiedliche Charakterspezialisierungen, die ihnen Vorteile bei Duellen oder im Kampf gegen Einheiten geben. Cao Cao ist zum Beispiel ein Kommandant, der schwach im Nahkampf ist, dafür seine eigenen Truppen inspiriert. Zhang Yan ist hingegen ein Streiter und schlägt sich gut gegen andere Charaktere, ist jedoch im Nachteil gegen feindliche Einheiten. Zudem lassen sich die Helden mit besonderen Rüstungen und Waffen ausstatten, die Boni für die Angriffs- und Verteidigungswerte geben. Die Ausrüstungsteile erbeuten wir entweder von geschlagenen Feinden oder stellen sie in Komtureien mit Waffen- oder Rüstungsbauern her.

Alles neu macht der Mai

In beiden Spielmodi gibt es aber eine Fülle von Neuerungen auf der Kampagnenkarte, an die man sich erst einmal gewöhnen muss. Eine der wichtigsten betrifft die Armeen.



Wir können die Anführer mit speziellen Waffen und Rüstungen ausstatten. Viele der daraus resultierenden Boni kommen aber nur im „Geschichte der Drei Reiche"-Modus zum Tragen.

Den Entwicklern merkt man bereits anhand der Benutzeroberfläche die Liebe zum Szenario an. Trotzdem finden wir den neuen Forschungsbaum etwas unübersichtlich.


Man merkt, dass Creative Assembly die KI verbessert hat. So sind dieses Mal sogar die Belagerungsschlachten herausfordernd.

Handelssystem. In Three Kingdoms können wir wie aus den Vorgängern gewohnt Bündnisse sowie Nichtangriffs- und Handelspakte schließen, Kriege führen und militärische Zugänge erteilen. Neu ist aber, dass es nun auch eine Option für schnelle Abkommen gibt. Hier können wir aus einer Liste möglicher Abkommen eines aussuchen und sehen dann auf einen Blick, wie wahrscheinlich der Abschluss mit welcher Fraktion ist. Das macht vor allem im späteren Verlauf das Spiel komfortabler als aus den Vorgängern gewohnt. Ähnliches trifft auch auf das Handelssystem zu. Wir können im neuen Teil nur noch eine begrenzte Anzahl von Handelsverträgen mit anderen Fraktionen abschließen und sie bringen uns lediglich finanzielle Vorteile. Für den Bau von bestimmten Einheiten werden hingegen keine besonderen Ressourcen benötigt.

Frischer Wind

Das Highlight von Total War: Three Kingdoms sind wie gewohnt die grandios in Szene gesetzten Schlachten. Grafisch sind sie aufgrund der großen Detailfülle über jeden Zweifel erhaben, verlangen dafür aber auch einen Rechenknecht der neueren Generation. Trotz der großen Zahl unterschiedlicher Einheiten geht das Stein-Papier-Schere-Prinzip wieder vollkommen in Ordnung. Im Vergleich zu den Vorgängern mag es zwar weniger Unterschiede zwischen den Truppen der spielbaren Fraktionen geben, aber unserer Meinung nach reichen die im Schnitt zwei Spezial-Einheiten pro Herrscher aus. Zudem spielen sich die Schlachten dank der Helden im „Die Geschichte der Drei Reiche"-Modus erfrischend anders im Vergleich zu denen der Vorgänger. Allerdings ist die KI noch weiterhin ein wenig verbesserungswürdig. Totalausfälle wie etwa in den Anfangstagen von Total War: Shogun 2 haben wir zwar nicht erlebt, aber auch selten Schlachten, in denen die Feinde uns wirklich überrascht hätten. Immerhin bot die KI in den Belagerungsgefechten so sehr Paroli, dass wir einige von ihnen tatsächlich auch wiederholen mussten.

Insgesamt ist Total War: Three Kingdoms genau das Richtige, um der renommierten Strategiereihe wieder frischen Wind einzuhauchen – und das nicht nur wegen des ungewöhnlichen Settings. Einige Fans werden vielleicht nicht mit allen Neuerungen d'accord gehen, weil sie gewohnt komplexe Spielmechaniken ein wenig vereinfachen. Wer aber das große Ganze betrachtet, wird den Sinn in den Neuerungen erkennen – vor allem für den späteren Kampagnenverlauf. Einige kleinere Überarbeitungen an der Benutzeroberfläche würden wir uns trotzdem wünschen – etwa bei der Übersicht über die Reformen oder beim Einstellen der Verwalter für die Komtureien. Wer also Lust hat, sich mit der chinesischen Geschichte zu beschäftigen und zudem ein zugängliches, aber zugleich komplexes Strategiespiel erleben möchte, ist mit Total War: Three Kingdoms gut beraten. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Three Kingdoms ist eindeutig der neue König der Reihe!"

Ich muss gestehen, dass ich mich für den Test ein wenig in die chinesische Geschichte einlesen musste, um überhaupt zu begreifen, worum es in Total War: Three Kingdoms geht und welche Personen in der ausgehenden Han-Ära von Bedeutung waren. Zwar kann man das Spiel auch ohne diese Vorkenntnisse genießen, aber das ungewöhnliche – uns Europäern weitestgehend unbekannte – Szenario ist ein Stolperstein und sorgt für ein wenig Frust am Anfang der Kampagne. Hat man aber diese Problematik überwunden, erschließen sich die meines Erachtens grandiosen Neuerungen und passenden Entschlackungen der gewohnten Total-War-Spielmechanik. Three Kingdoms ist zudem so riesig, dass man hier wirklich etwas für sein Geld bekommt. Klar, ich hätte mir auch eine etwas bessere KI gewünscht und in manchen Situationen ist die Benutzeroberfläche zwar wunderschön gestaltet, aber auch etwas ungelenk. Diese beide Dinge schmälern aber nicht meinen Eindruck, dass Three Kingdoms der bislang beste Teil der renommierten Reihe ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer Umfang
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert dank 11 unterschiedlichen Fraktionen
- ➕ Sehr gut umgesetzes Setting
- ➕ Vernünftige Neuerungen
- ➕ Grafisch eine Wucht
- ➕ Kampagne und Gefechte im Mehrspielermodus spielbar
- ➕ Gutes Balancing
- ➕ KI-Verbesserungen ...
- ➖ ... die jedoch nicht in allen Schlachten perfekt funktionieren
- ➖ Mitunter unübersichtliche Menüführung
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen





Auch die Aufstellung der Armeen haben die Entwickler überarbeitet. Nun müssen wir für einen vollständigen Verband drei Generäle anheuern.

Creative Assembly hat das Diplomatie-System stark überarbeitet. Hilfreich ist nun die Option, schnelle Verträge abzuschließen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 14. Mai 2019
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 16 Jahren

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ADVENTURE

PC Games AWARD Ausgabe 06/2019 9

A Plague Tale: Innocence

Von: Christian Dörre

Zwei Kinder stellen sich einer Rattenplage und der Inquisition entgegen. Das Ergebnis: eine packende, emotional wuchtige Geschichte.

Wenn ein angekündigtes Spiel heutzutage mit einem klaren Fokus auf das Erzählen seiner Geschichte beworben wird, drängt sich schnell der Verdacht auf, es handele sich dabei um einen interaktiven Film. Das bedeutet, dass man wie bei Spielen von Telltale Games oder Quantic Dream hauptsächlich zuschaut und nur ab und zu mal in die Tasten hämmert, um Quick-Time-Events zu bestehen oder um eine Entscheidung zu treffen, welche den Verlauf der Story beeinflussen könnte. So sehr diese Art Spiel auch ihre Daseinsberechtigung hat, ist es jedoch schön, dass sich nun mehr Entwickler trauen, Geschichten mit echtem Gameplay zu untermauern. Ninja Theorys Hellblade: Senua's Sacrifice beispielsweise nutzte rudimentäres Action-Adventure-Gameplay, um seine Geschichte zu erzählen und die Spieler den mühsamen Weg der Protagonistin wirklich selbst erleben zu lassen. A Plague Tale: Innocence von Asobo Studio schlägt in die gleiche Kerbe – es bietet verschiedene spielerische Elemente, die nicht ganz so tiefgängig wie bei anderen Spielen, aber stimmig sind und die Geschichte untermauern. Ihr schaut also keinen interaktiven Film im Mittelalter, sondern bewegt euch selbst durch dieses dunkle Kapitel der Geschichte und erlebt dabei das persönliche Drama der Protagonistin. Nach dem Ende der 17 Kapitel umfassenden und etwa 12 bis 14 Stunden dauernden Story, lässt sich sagen, dass der Titel als interaktiver Film auch bei Weitem nicht so gut funktionieren würde. Asobo Studio beweist nämlich viel Feingefühl und nutzt einige Kniffe, um die Immersion zu stärken.

Familiengeschichte

Im Frankreich des Jahres 1348 übernehmt ihr die Geschicke der etwa 16-jährigen Amicia de Rune. Während ihr sie anfangs noch bei einem Spaziergang durch den herbstlichen Wald steuert oder mit ihr durch das malerische Anwesen der de Runes streift, überschlagen sich bald die Ereignisse. Die Inquisition verwüstet das Château auf der Suche nach Amicias fünfjährigem Bruder Hugo, der von einer rätselhaften Krankheit befallen ist und daher fast sein ganzes Leben mit seiner Mutter im Krankenzim-


Nach der Flucht kümmert sich Amicia um ihren etwas weltfremden Bruder Hugo.


Offener Kampf ist selten eine Option. Gerade zu Anfang des Spiels müsst ihr meistens Wachen ablenken, um dann an ihnen vorbeizuschleichen.

A Plague Tale richtet sich klar an ältere Spieler. Ihr streift zwar auch durch wunderschöne Landschaften, doch immer wieder führen euch die Entwickler die Grausamkeiten der damaligen Zeit vor Augen.

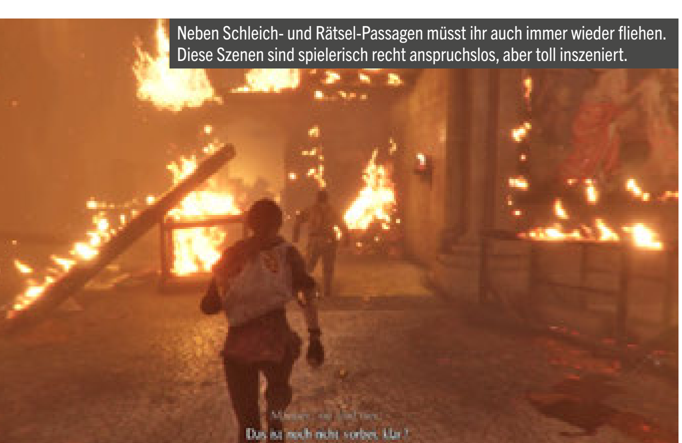
mer verbrachte. Während die Inquisition jeden Hofknecht brutal abschlachtet, können die beiden Kinder entkommen und machen sich auf die Suche nach dem Alchemisten Laurentius, der Hugo angeblich helfen kann. Das entfremdete Geschwisterpaar ist plötzlich allein und hat die Inquisition im Nacken. Außerdem wütet noch die Pest in Südfrankreich, es gibt eine Rattenplage und es tobt bereits der Hundertjährige Krieg. Glücklicherweise treffen Amicia und Hugo jedoch nicht nur auf Nagetiere, Kranke und Soldaten, sondern auch auf ein paar Verbündete, die ihnen bei ihrem Abenteuer zur Seite stehen. Die Geschichte von A Plague Tale: Innocence nimmt schnell Fahrt auf und bleibt bis zum Ende spannend. Dabei fühlt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt gestreckt an. Jedes Kapitel führt die Story weiter und trägt zur Charakterentwicklung von Amicia, Hugo und einigen Nebenfiguren bei. Die beiden Kinder wachsen dem Spieler schnell ans Herz, da sie nachvollziehbar und mit viel Feingefühl geschrieben wurden. Amicia ist zwar kein wehrloses Burgfräulein, doch mit der Situation immer wieder (verständlicherweise) überfordert. Dennoch tut sie alles, um ihren kleinen Bruder am Leben zu erhalten. Hugo hingegen ist von seiner Krankheit gebeutelt und von der Welt ein wenig eingeschüchtert, aber auch fasziniert davon. Teilweise erkennt der kleine Fratz den ernst der Lage nicht. Neben Action-Passagen und dem andauernden Gefühl der Bedrohung nimmt sich A Plague Tale immer wieder die Zeit, die Charaktere miteinander agieren zu lassen, und beschert ihnen auch leichtherzige Momente. Wenn Hugo zum ersten Mal in seinem Leben Frösche sieht oder beide de Runes das Echo in einer alten Ruine ausnutzen, sind das schöne kleine Momentaufnahmen, die viel zur Charakterbindung beitragen. Laut Asobo waren die Spiele von Naughty Dog die Hauptinspiration für das Erzählen der Geschichte und Formen der Charaktere – und das merkt man A Plague Tale deutlich an. Asobo Studio versteht es ebenfalls hervorragend, dem Spieler Emotionen zu entlocken, ohne dass sich dies erzwungen anfühlt. Dabei bedient es sich kleiner Kniffe, die viel ausrichten. So fühlt man sich selbst direkt für Hugo verantwortlich, da man den kleinen Scheißer am Patschhändchen durch die Levels führt und mit ihm gemeinsam diverse Gefahren übersteht.

Schönheit und Grauen

A Plague Tale: Innocence handelt zwar von Kindern, ist aber ganz sicher kein Spiel für Kinder. Asobo Studio scheut sich zu keinem Zeitpunkt davor, die Protagonisten mit dem Grauen der damaligen Zeit bekannt zu machen. Zwar verschlägt es euch im Verlaufe des Abenteuers auch in malerische Wälder, ihr betrachtet wunderschöne Gebäude, interessante kleine Dörfer oder faszinierende Ruinen in einer Schneelandschaft, doch ihr trefft auch auf Wahnsinnige, die verzweifelt nach Schuldigen für die Pest suchen, seht mit an, wie Menschen



Die Ratten sind zwar gefährlich, lassen sich aber auch für eure Zwecke nutzen. Zerstört ihr die Laterne einer Wache, stürzen sich die Nagetiere auf sie.



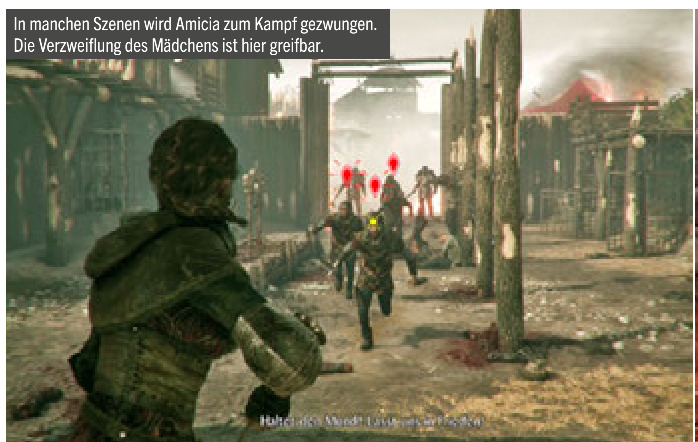
Neben Schleich- und Rätsel-Passagen müsst ihr auch immer wieder fliehen. Diese Szenen sind spielerisch recht anspruchslos, aber toll inszeniert.

Das Action-Adventure ist nicht nur verdammt hübsch, sondern fängt die optisch abwechslungsreichen Levels auch sehr stimmungsvoll ein.

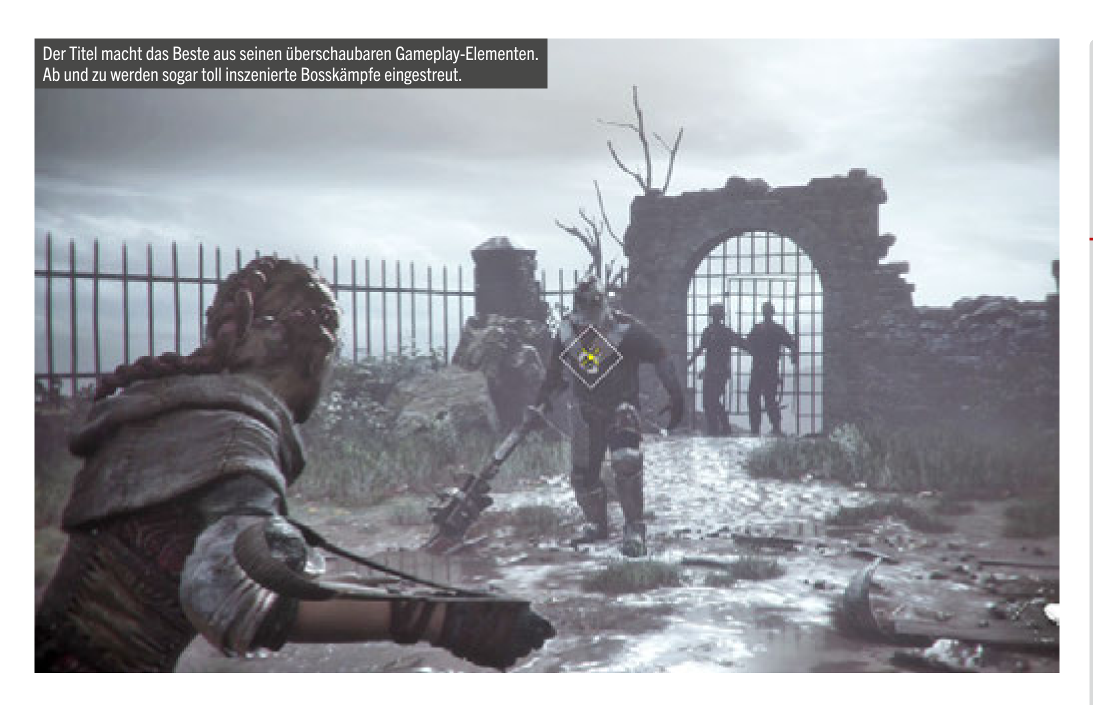
bei lebendigem Leib von Ratten gefressen werden, oder klettert über die Leichenberge auf einem Schlachtfeld, wo sich Engländer und Franzosen gegenüberstanden. A Plague Tale ist starker Tobak und vermittelt gut den Eindruck einer stetigen Bedrohung. Auch selbst wird man manchmal gezwungen, zu unangenehmen Mitteln zu greifen, indem man beispielsweise die Laterne einer Wache zerstört und so die Ratten auf sie hetzt oder gar Leichen zur Ablenkung nutzt. Doch egal ob ihr gerade durch eine wunderschöne Landschaft lauft oder ihr von Leichenbergen umgeben seid, A Plague Tale sieht wirklich super aus. Ja, ab und zu entdeckt man mal eine etwas matschige Textur, aber allgemein ist die Grafik sehr schön, detailreich und glänzt mit satten Farben sowie wunderbaren Lichteffekten. Überhaupt ist der Titel optisch sehr abwechslungsreich. Mal bewegt ihr euch durch zerfallene Katakomben, mal lauft ihr durch ein zerstörtes Dorf, mal schleicht ihr über einen Friedhof bei Nacht oder ein Château bei Schneefall. Kein Kapitel sieht so aus wie das vorherige.

Mehr drin als gedacht

In unserer letzten Vorschau, basierend auf einem Studiobesuch bei Asobo, waren wir von A Plague Tale bereits sehr angetan, jedoch noch etwas skeptisch, ob das Gameplay, das wir in den ersten vier Kapiteln sahen, wirklich über die komplette Spieldauer Spaß macht. Hier können wir jedoch Entwarnung geben, denn über fast das gesamte Spiel lernt Amicia neue Fähigkeiten, die sogar weiter ausgebaut werden. Anfangs besitzt Amicia zwar eine Schleuder, hat jedoch keine Chance im offenen Kampf. Daher lenkt ihr die Gegner mit Steinwürfen auf Metallteile ab und schleicht an ihnen vorbei. Begegnen euch hingegen Ratten, müsst ihr darauf achten, im Licht zu bleiben, wenn ihr nicht auf der Speisekarte der Nager landen möchtet. Dafür entzündet ihr mit einer Fackel Feuerstellen, lauft schnell mit einem abbrennenden Stock durch die Viecher oder löst mit einem gezielten Schuss eurer Schleuder weitere Feuerbehälter von deren Verankerungen. Zudem gibt es immer wieder kleinere Passagen, in denen ihr vor Angreifern davonlaufen müsst oder Kisten verschiebt, um neue Orte zu erreichen. Diese Gameplay-Grundzüge bleiben gleich, werden aber weiter ausgebaut, da die Rätsel etwas komplexer und die Gegner stärker werden. Dann reicht es nicht mehr aus, nur eine Kiste in der Gegend herumzuschieben, da mehrere Mechanismen bedient werden müssen, teilweise sogar zeitgleich. Hierfür gebt ihr euren Begleitern Befehle, wann genau sie welchen Hebel/Mechanismus betätigen sollen. Für die Gegner und Ratten hingegen stehen euch andere Hilfsmittel zur Verfügung. So könnt ihr mit gesammelten Materialien Amicias Schleuder an Werkbänken verbessern und dadurch zur tödlichen Waffe machen. Entdeckt euch also ein Gegner, könnt ihr diesen mit einem Kopfschuss stoppen. Das gilt aber nur für Gegner


In manchen Szenen wird Amicia zum Kampf gezwungen. Die Verzweiflung des Mädchens ist hier greifbar.


Die Ratten haben Angst vor Feuer, daher müsst ihr bei deren Erscheinen immer einen Weg suchen, um im Licht zu bleiben.


Der Titel macht das Beste aus seinen überschaubaren Gameplay-Elementen. Ab und zu werden sogar toll inszenierte Bosskämpfe eingestreut.

ohne Helm. Um Feinde in schwerer Rüstung zu überwältigen, erhaltet ihr weitere Möglichkeiten. Amicia lernt nämlich von ihren Verbündeten ein wenig Alchemie und kann dann – die gesammelten Ressourcen vorausgesetzt – neue Waffen und Hilfsmittel craften. Dafür ruft man einfach mit der linken Schultertaste das praktische Ringmenü auf, bewegt den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und hält die Aktionstaste gedrückt. Nach und nach lernt ihr, wie man aus der Ferne Feuerstellen entzünden oder löschen kann, wie man eine Art Bombe herstellt, um Ratten zu beseitigen, oder wie man eine Substanz herstellt, welche die Helme der Gegner schmilzt und diese so dazu zwingt, sie abzunehmen.

Im späteren Spielverlauf müsst ihr all diese Hilfsmittel und Fähigkeiten kombinieren, um heil durch den Level zu kommen. Amicia haucht nämlich bereits nach einem Pfeil oder Schwertschlag ihr Leben aus und auch ein Schritt in die Dunkelheit bedeutet bei der Anwesenheit von Ratten den sicheren Tod. Obwohl ihr einige Gegner recht einfach erschießen könnt, werden auch die Kämpfe immer mehr zu Rätseln. Diese sind zwar keine superharten Kopfnüsse, doch oft genug muss man ein wenig um die Ecke denken oder die Aktionen zeitlich genau abstimmen. So bleibt das Gameplay stets frisch. Allerdings ist A Plague Tale: Innocence auch sehr linear. Nur an wenigen Stellen gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten. Solltet ihr also mal bei einer Knobelei auf dem berühmt-berüchtigten Schlauch stehen, werdet ihr ins Gras beißen. Spielerisch ist das nicht weiter schlimm, da ihr ohne Ladezeit am letzten der zahlreichen Kontrollpunkte abgesetzt werdet und der Schwierigkeitsgrad eh nicht sonderlich hoch ausfällt. Aber der Bildschirmtod reißt einen immer ein wenig aus der Immersion. Ein bekanntes Problem von Spielen mit starkem Story-Fokus, das auch Hellblade schon hatte. Wie das Spiel von Ninja Theory ist A Plague Tale jedoch so atmosphärisch und packend, dass man sich schnell wieder von dem Titel in seinen Bann ziehen lässt. Das geschieht quasi automatisch, da Asobo Studio einige hübsche Wendungen und Überraschungen eingebaut hat. So gibt es beispielsweise sogar toll inszenierte Bosskämpfe, in denen ihr einen besonders hartnäckigen Fiesling mit Amicias Fähigkeiten in die Schranken weisen müsst. Auch die Geschichte selbst bietet später einige Dinge, mit denen man so nicht unbedingt rechnet. Storytechnisch ist das gut umgesetzt, aber die Antagonisten kamen uns hier wie Abziehbilder aus einem bekannten Film-Franchise vor. Das ist nicht unbedingt störend, allerdings ein bisschen schade, da die Franzosen mit dem Rest des Spiels beweisen, wie gut sie es verstehen, Story, Charaktere und Gameplay (mit eigenen Ideen) miteinander zu verbinden. Die genannten Kritikpunkte sind aber allesamt Meckern auf hohem Niveau. An Amicias und Hugos Geschichte werden wir uns jedenfalls lange zurückerinnern. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

„Atmosphärisch, emotional, packend: Ein echter Hit!“

Allein auf das Gameplay heruntergebrochen, ist A Plague Tale: Innocence „nur“ gut. Alles funktioniert und ist passend umgesetzt, aber auch nicht sonderlich tiefgreifend. Verbunden mit seiner packenden, grandios umgesetzten Geschichte wird es aber zu einem echten Klassespiel, das ich jetzt schon als eines meiner Spiele des Jahres 2019 bezeichne. Asobo Studio schafft es, eine von vorne bis hinten spannende Geschichte um zwei tolle, nachvollziehbare Charaktere zu erzählen, wobei nicht nur die Grausamkeiten des Mittelalters, sondern auch gewisse Werte vermittelt werden. A Plague Tale ist ein Geheimtipp, eine echte Empfehlung – für jeden Spieler, der sich ein Singleplayer-Abenteuer mit überzeugender Story wünscht. Kein Wunder, dass Publisher Focus bereits vor dem Release die Zusammenarbeit mit Asobo verlängerte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Durchweg spannende Geschichte mit gut geschriebenen Charakteren
- ➕ Sehr schöne, detailreiche Grafik mit wunderbar satten Farben
- ➕ Optisch abwechslungsreiche Areale
- ➕ Sehr guter Spielfluss (Wechsel zwischen Stealth-, Action-, Flucht- und Rätselpassagen)
- ➕ Gameplay-Elemente werden sinnvoll und spaßig ausgebaut.
- ➕ Gute deutsche und sehr gute englische Vertonung
- ➕ Keine Längen, die Story wird mit jedem Schritt weitererzählt.
- ➖ Antagonisten wirken wie ein Abklatsch aus einem bekannten Franchise
- ➖ Mimik bei den Charaktermodellen ist teilweise ein wenig steif
- ➖ Sammelkram wirkt etwas aufgesetzt
- ➖ Oftmals ein wenig dümmliche KI




Trotz der allgemein düsteren Atmosphäre bietet A Plague Tale auch immer wieder schön leichtherzige Momente.


Die Knobeleien werden immer weiter ausgebaut. Teilweise müsst ihr sogar Verbündeten Befehle geben, um manche Schalterrätsel zu lösen.

Die Fatal Blows sind nicht tödlich, machen aber dennoch mächtig Aua!

Mortal Kombat 11

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Erscheinungsdatum: 23. April 2019
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 18 Jahren

Von: Andreas Szedlak

Wo gehobelt wird, da brechen Zähne. Ed Boons neueste Schlachtplatte bettet seine ultrabrutalen Kämpfe in einen überraschend guten Story-Modus.

Gut, dass es Prügelspiele gibt, so braucht man seine Aggressionen nicht im Real Life auszuleben – wovon wir ohnehin ausdrücklich abraten möchten. Während das echte Leben nun mal jede Menge Tabus aufweist, ist dieser Begriff im Wortschatz des Mortal-Kombat-Entwicklerteams um Ed Boon schlichtweg nicht vorhanden. Knochen brechen auseinander, Organe verlassen ihren angestammten Platz, Gliedmaßen nehmen unfreiwillig Reißaus. Mit jedem Serienteil und mit jedem Anstieg der grafischen Möglichkeiten, werden die Splatter-Darstellungen in Mortal Kombat expliziter.

Da steckt eine Geschichte dahinter

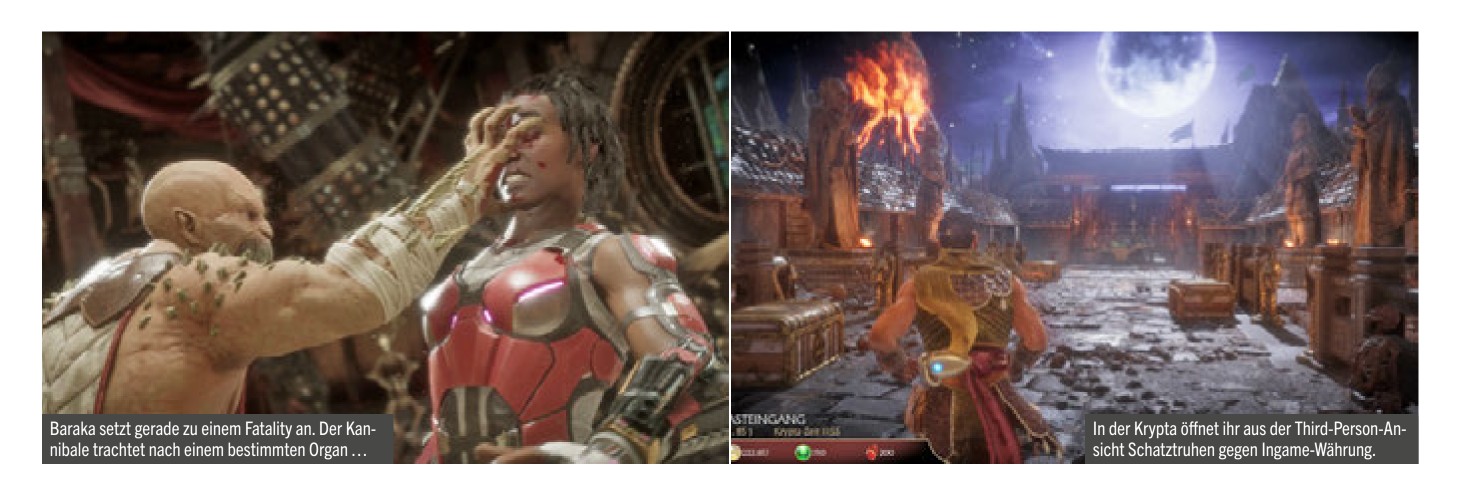
Mortal Kombat 11 packt bei der Brutalität dem Vorgänger nur ein kleines Schippchen drauf, war Mortal Kombat X doch bereits ein kompromissloses Schlachtfest. Die Prügeleien werden erneut in einen Story-Modus eingebunden, der knüpft direkt an die Geschehnisse des letzten Teils an.

Die rund sechsstündige Kampagne stellt dabei einen überraschend kräftigen Motivationsfaktor dar, zumindest wenn ihr ein Faible für typische Superheldenklischees habt. Handwerklich und dramaturgisch sind die zahlreichen Cutscenes erstklassig gestaltet. Auch audiovisuell hat Entwickler Netherrealm Studios in den vier Jahren seit Mortal Kombat X die Messlatte deutlich höher angelegt. Die Mimik der 25 Kämpfer ist wesentlich ausdrucksstärker, wodurch Witz, Drohungen oder Charme deutlich besser transportiert werden als früher.

In puncto Dialogen dürft ihr zwar keine philosophischen Wunderwerke erwarten, doch das wäre bei einem Prügelspiel auch zu viel des Guten. Die Mortal-Kombat-Entwickler spielen geschickt mit den verschiedenen Zeitebenen, die Zeithüterin Kronika erschaffen hat. So kommt es immer wieder zu Begegnungen eines früheren Ichs mit seinem späteren Ebenbild, was für reizvolle Situationen und Dialoge sorgt. Die deutschen Synchronsprecher leisten dabei gute Arbeit.

Jeder darf mal ran

Die Geschehnisse hüpfen von Schauplatz zu Schauplatz, in jedem Areal finden mehrere Kämpfe statt. Zumeist bekommt ihr einen



Baraka setzt gerade zu einem Fatality an. Der Kannibale trachtet nach einem bestimmten Organ …

In der Krypta öffnet ihr aus der Third-Person-Ansicht Schatztruhen gegen Ingame-Währung.



Der Liu Kang aus der Gegenwart kämpft gegen sein jüngeres Ich, das durch die Zeit gereist ist.

bestimmten Charakter zugeteilt, in einigen Situationen dürft ihr aus zwei Recken wählen. Auf den Storyverlauf wirkt sich diese Entscheidung jedoch nicht aus. Besiegt ihr euren Gegner, ist der nicht tot, sondern nur außer Gefecht gesetzt. Tötungsaktionen finden ausschließlich in Cutscenes statt, weshalb es im Story-Modus auch keine Fatalitys gibt, sondern so genannte Fatal Blows. Die rauben eurem Gegner zwar rund ein Drittel der Lebensenergie, lassen ihn aber eben noch am Leben. Aktivieren dürft ihr einen Fatal Blow, sobald sich eure Energieleiste dem Ende zuneigt. Die dann folgende Kombo steht einem klassischen Fatality in puncto Brutalität kaum nach. Kung Lao verwendet seinen Hut zum Beispiel als Kreissägeblatt und lässt die Wirbelsäule seines Widersachers „durchmassieren" und dann gleich noch das Gesicht – autsch …

So wird's gemacht

Wie ihr Fatal Blows, Fatalitys, Kombos, Basisschläge oder Interaktionen mit der Umgebung ausführt, zeigt euch der umfangreiche „Lernen"-Bereich. Sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene finden hier die passenden Lektionen. Zum Beispiel gibt es für jeden Kämpfer eigene Spezialangriffe, die sich üben lassen. Voyeure dürfen ihre Schaulust in der Sektion „Fatality-Training" ausleben, wo man auf direktem Wege die Tötungsaktionen der einzelnen Kämpfer ausprobieren darf.

Im Vergleich zu Mortal Kombat X wurde das Spieltempo ein klein wenig verringert, zudem haben die Macher die Sprintfunktion entfernt. Dadurch steigt die taktische Komponente der Kämpfe, was wir begrüßen. Überzeugen kann uns auch die nahezu perfekte Kollisionsabfrage. Insgesamt sind das komplexe Kampfsystem, die vielen Spezialattacken der abwechslungsreichen Kämpferriege und die Umgebungsaktionen so motivierend, dass wir uns auf jedes „Fight" des markanten Ringsprechers gefreut haben.

Den Turm hinauf

Abseits der Story-Kampagne und des Zwei-Spieler-Modus erwarten euch noch zwei Turm-Spielvarianten, in denen der Schwierigkeitsgrad allerdings zu unausgewogen ausfällt. Zusätzlich dürft ihr in der Krypta allerlei Schatztruhen durch Investments von Ingame-Währung öffnen. Die Inhalte wie Charakterzeichnungen oder Kostüme sind leider zufällig ausgewählt. Skins könnt ihr auch im Shop kaufen, wo es auch den 25. Kämpfer zu erwerben gibt: Für Shao Kahn, den Kaiser der Außenwelt, müsst ihr allerdings stolze 5,99 Euro löhnen.

Kritisieren müssen wir auch die gelegentlichen Lags im Online-Modus, was in einem Prügelspiel den Spielspaß deutlich mindern kann. Selbst wenn die angezeigte Online-Verbindung im grünen Bereich lag, litten unsere Probe-Matches unter Verzögerungen. Dies war in den Vorgängern aber nicht besser, hier sollte Netherrealm langsam mal seine Hausaufgaben machen. Die wurden ansonsten weitestgehend zu unserer Zufriedenheit erledigt. Die vier Jahre Wartezeit seit Mortal Kombat X haben die Entwickler in einen wirklich gelungenen Story-Modus investiert, der in Verbindung mit dem leicht verbesserten Kampfsystem das Highlight in Mortal Kombat 11 darstellt. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak



„Möge die Mortal-Kombat-Serie niemals enden!"

Es gibt eine Reihe von Prügelspielen am Markt, doch nichts lässt sich mit Mortal Kombat vergleichen. Wer wie ich auf die übertriebenen Splattereffekte steht, der spürt immer diese besondere Spannung in den Kämpfen, weil gleich der nächste Kopf rollen oder irgendwelche Organe umherfliegen könnten. Ich bin durchaus vom Story-Modus überrascht, mit einem derart hohen Niveau hätte ich ehrlich gesagt nicht gerechnet. Mich haben die rund sechs Stunden mit Raiden, Baraka, Jade, Liu Kang, Scorpion und all den anderen dann auch wunderbar unterhalten, nicht zuletzt weil das Kampfsystem ausgereift und fair ist. Die verschiedenen Turm- und Online-Modi können die vom Story-Modus gelegte Messlatte zwar nicht ganz erreichen. Dennoch ist dem erfahrenen Team um Serienerfinder Ed Boon wieder ein prima Prügler gelungen, der mich für längere Zeit an den Controller fesseln wird.

PRO UND CONTRA

- ➕ Prima inszenierter Story-Modus mit unterhaltsamen Dialogen
- ➕ Eingängiges und ausgereiftes Kampfsystem
- ➕ Taktische Möglichkeiten durch Fatal Blows
- ➕ Abwechslungsreiche Kämpferriege aus 25 Recken
- ➕ Vielfältige Schauplätze
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Wunderbar überdrehte Gewaltdarstellung
- ➕ Gute deutsche Synchronisation
- ➖ Lags in Online-Modi
- ➖ Belohnungen werden zufallsmäßig freigeschaltet
- ➖ KI-Schwierigkeitsgrad in Turm-Modi unausgewogen




Oft mögen sich aktuelle und frühere Ichs nicht. Es gibt aber Ausnahmen, wie bei den beiden Kanos.



Sobald ihr einen Fatal Blow aktivieren könnt, erscheint die Anzeige unter dem Energiebalken.

World War Z

Genre: Koop-Shooter
Entwickler: Saber Interactive
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 16. April 2019
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 18 Jahren

Die Spielmechanik von Left 4 Dead vermischt mit der Inszenierung eines bombastischen Hollywood-Blockbusters – das ist die Formel für ein actiongeladenes Mehrspieler-Abenteuer. **Von:** David Benke

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde – so lautet wohl eines der bekanntesten Zitate aus George A. Romeros Filmklassiker Dawn of the Dead. Will man dem Urvater des Zombie-Genres Glauben schenken, so muss der Teufel das Tor zur Unterwelt wohl besonders dicht gemacht haben. In World War Z wimmelt es auf der Oberfläche nämlich geradezu von verwesenden Gestalten, die drohen, auch den letzten Rest menschlichen Lebens von der Erde zu tilgen.

Das noch irgendwie zu verhindern und so den kleinen Funken Hoffnung doch noch am Leben zu erhalten – genau das ist nun euer Ziel. Dafür schlüpft ihr in die Rolle einer der insgesamt 16 spielbaren Figuren und tretet zusammen mit drei Kameraden der scheinbar übermächtigen Armee des Todes gegenüber. Euer Überlebenskampf wird dabei in insgesamt vier verschiedenen Folgen erzählt, die euch jeweils an einen anderen Winkel der Erde entführen. Ihr ballert euch etwa durch die U-Bahn-Schächte von New York, erforscht ein Labor im Moskauer Untergrund oder eskortiert einen Bus durch die Straßen Tokios.

Kein Brad Pitt, keine Spannung

Die Entwickler von Saber Interactive sind dabei sichtlich um Abwechslung bemüht. Die Aufgaben, mit denen ihr betraut werdet, gestalten sich aber oft recht anspruchslos und auch den Levels fehlt ein wenig der Charme. Einzigartige Kulissen wie der Themenpark aus Left 4 Dead 2, die einem auch längerfristig im Gedächtnis bleiben, kann World War Z leider nicht vorweisen.

Auch in Sachen Story zeigt der Titel ein paar Defizite. Die jeweils drei (im Fall von Tokio sogar nur zwei) untergeordneten Episoden einer jeden Folge vermitteln zwar eine in sich geschlossene Geschichte, auf einen großen überspannenden Handlungsbogen müsst ihr aber verzichten. Das einzige, was die vier Szenarien miteinander verbindet, ist die Ausgangssituation: Die Welt geht gerade kollektiv den Bach hinunter. In der Erzählstruktur ähnelt World War Z also ein wenig der Buchvorlage. Deren primäres Ziel war es, zu zeigen, wie Menschen in den ver-


Die Kampagne von World War Z verschlägt euch an vier unterschiedliche Orte auf der ganzen Welt - unter anderem das von Zombies überrannte New York City.


In der Gruppe entwickeln die sonst stupiden Zombies eine Art Schwarmintelligenz und bauen menschliche Pyramiden, um auch hohe Mauern zu überwinden.

Bei der Gewaltdarstellung zeigen sich die Entwickler von Saber Interactive alles andere als zimperlich.

schiedensten Teilen des Erdballs mit der Katastrophe und deren Konsequenzen umgehen.

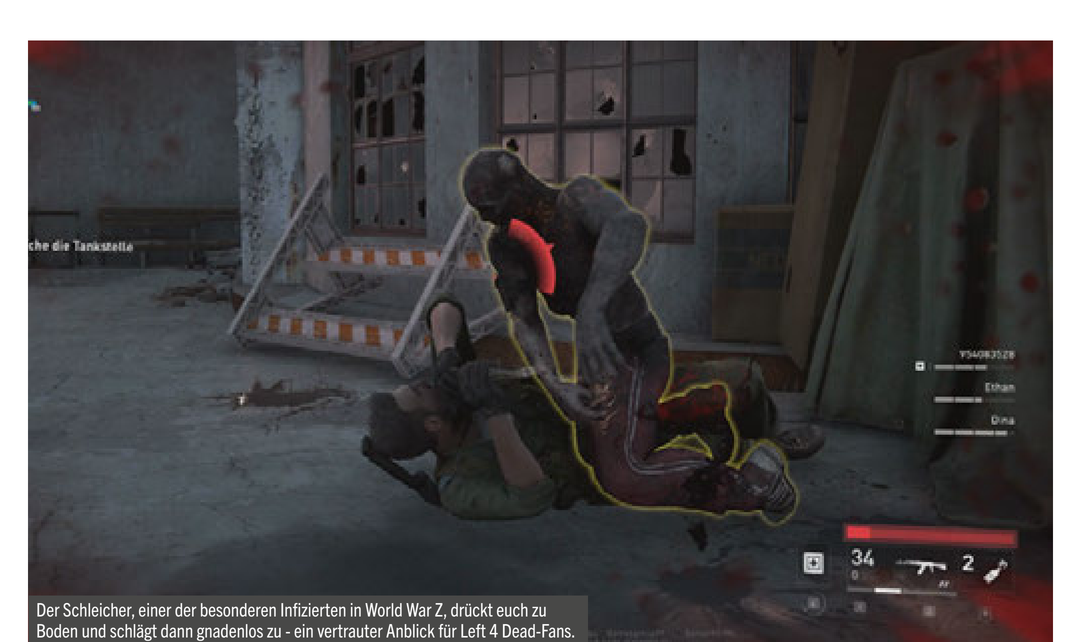
Anders als dem Roman von Max Brooks (Sohn des US-Schauspielers und -Regisseurs Mel Brooks) mangelt es dem Zombie-Spiel aber leider an Tiefe – oder langanhaltender Spannung. Die vier Folgen unterhalten euch für jeweils ungefähr anderthalb Stunden. Die Informationen, die ihr währenddessen zu Lore und Spielwelt erhaltet, sind eher spärlich. So kratzen die Macher von Saber Interactive oftmals nur an der Oberfläche des vorhandenen Materials und lassen viel Potenzial der Vorlagen ungenutzt.

Der Schwarm ist der Star

Später gibt es immerhin noch die Möglichkeit, die Hintergrundgeschichte der spielbaren Charaktere freizuschalten. In einem kurzen Filmchen bekommt ihr dann deren persönliches Schicksal etwas nähergebracht. Da gibt es etwa Sergei Popov, ein geläutertes Oberhaupt der Russen-Mafia, das sich nun als Pater verdingt. Oder den Feuerwehrmann Tashaun Burnell, der während den Anschlägen des 11. Septembers im Einsatz war. Oder Kimiko Nomura, deren Begeisterung für Waffen ihr eine Karriere als Biathletin ermöglichte. Grundsätzlich hatten die Entwickler hier also durchaus interessante Ideen. Leider haben sie es aber verpasst, aus ihnen auch das Maximum herauszuholen. Die Figuren bleiben über den Spielverlauf hinweg flach und unpersönlich. Auch weil sich die Interaktion zwischen den Kameraden auf ein Minimum begrenzt.

Aber naja, für eine verzweigte Erzählung und mehrschichtige Charaktere werden sich wohl die wenigsten World War Z gekauft haben. Vielmehr geht es um den gnadenlosen Kampf gegen eine schiere Übermacht an Untoten, welchen Saber Interactive grandios in Szene setzt. Unangefochtener Star dieser Präsentation ist der sogenannte Schwarm, eine riesige Horde von Zombies, die sich wie ein Schwall toter Leiber über die Stadt ergießt. Zombies quellen aus Türen und Lüftungsschächten hervor, stürzen unbeeindruckt mehrere Meter tief auf euch herab oder rennen wie wild auf euch zu. Für die nötige Dynamik sorgt dabei die eigens entwickelte „Swarm Engine", die es schafft, Hunderte Zombies gleichzeitig auf den Schirm zu zaubern und sie zu einer lebensgefährlichen Einheit verschmelzen zu lassen.

Punkten eure Widersacher als Individuum nicht unbedingt durch Cleverness und reagieren lediglich auf laute Geräusche, entwickeln Zombies im Rudel nämlich eine Art Gruppenintelligenz. Um auch an Futter heranzukommen, das sich etwa auf einer höheren Ebene und damit außerhalb ihrer Reichweite aufhält, stapeln sie sich zu riesigen Haufen aufeinander und überwinden so auch meterhohe Hindernisse. Dadurch seid ihr eigentlich nirgends mehr sicher.



Der Schleicher, einer der besonderen Infizierten in World War Z, drückt euch zu Boden und schlägt dann gnadenlos zu - ein vertrauter Anblick für Left 4 Dead-Fans.

Feuer frei! Mit Geschützen und anderen Verteidigungsanlagen dünnt ihr die feindlichen Reihen schnell aus.

Eine Prise Left 4 Dead

Zumal neben dem typischen 08/15-Zombie auch noch einige Sonderspezies auf euch warten, vor denen ihr euch wirklich in Acht nehmen solltet. Diese speziellen Infizierten punkten weniger mit ihrer zahlenmäßigen Übermacht, sondern mehr mit ihren tödlichen Fähigkeiten – und sind unübersehbar von Left 4 Dead inspiriert. Da wäre etwa der Bulle, ein ehemaliger Polizist in schwerer Panzerung, der gnadenlos auf euch zu prescht und euch dann mit seinen kräftigen Armen gegen Wände und Böden schlägt. Klingt verdächtig nach einem Charger, oder? Beim Schleicher, der sich im Dunkeln versteckt, euch unvermittelt anspringt und dann den Körper aufschlitzt, mussten wir indes unvermeidlich an einen Hunter denken. Gut, immerhin haben sich Saber Interactive mit dem Schreier oder dem Gasbeutel noch zwei eigene Kreationen ausgedacht. Gerade einmal fünf unterschiedliche Gegnertypen fanden wir nichtsdestotrotz aber ein wenig mau.

Am Ausschalten der Infizierten hatten wir dafür aber umso mehr Spaß. Die Gefechte in World War Z sind wunderbar rasant und blutig in Szene gesetzt. Anders als bei Left 4 Dead, das in Deutschland nur als gewaltgeminderte Version verfügbar ist, spart der Titel aus dem Hause Saber Interactive nicht an der nötigen Splatter-Action: Ihr könnt den Zombies einzelne Gliedmaßen abhacken, mit einer Schrotflinte das halbe Gesicht wegpusten oder mit einem Schuss aus dem Granatenwerfer für einen munteren Gedärme-Regen sorgen. Das sieht trotz der makaberen Inszenierung nicht nur fetzig aus, sondern fühlt sich dank des gelungenen Trefferfeedbacks auch noch richtig gut an.

Für den Kriegsfanatiker von Welt bietet World War Z zudem noch diverse stationäre Verteidigungsanlagen wie Geschütztürme, Stacheldraht oder Elektro-Zäune. So bekommen Konfrontationen mit dem Schwarm teils sogar eine taktische Note. Geplantes Vorgehen ist im Spielverlauf ohnehin von immer höherem Wert, schließlich wird der Titel mit seinen insgesamt fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden zunehmend herausfordernder.

Wer nicht kooperiert, wird liquidiert

Um da noch zu bestehen, gilt es natürlich, sich optimal mit seinen Koop-Kameraden abzustimmen. Denn auch, wenn ihr World War Z offline mit Bots spielen könnt, macht der Titel zusammen mit menschlichen Mitspielern natürlich immer noch am meisten Spaß. Im Quartett versorgt ihr euch gegenseitig mit Heilitems, gebt einander Feuerschutz oder stellt Nachschubkisten mit explosiver Munition auf. Um auf diese hinzuweisen, geben euch die Entwickler neben Text- und Voice-Chat auch eine Art Ping-System an die Hand. So könnt ihr mit einem Tastendruck Gegenstände oder Gegner für eure Koop-Partner markieren oder Wegpunkte setzen. Das vereinfacht die Kommunikation ungemein.

Zusätzliche spielerische Tiefe erhält World War Z durch sein umfangreiches Klassen- und Upgrade-System. Revolverheld, Höllen-



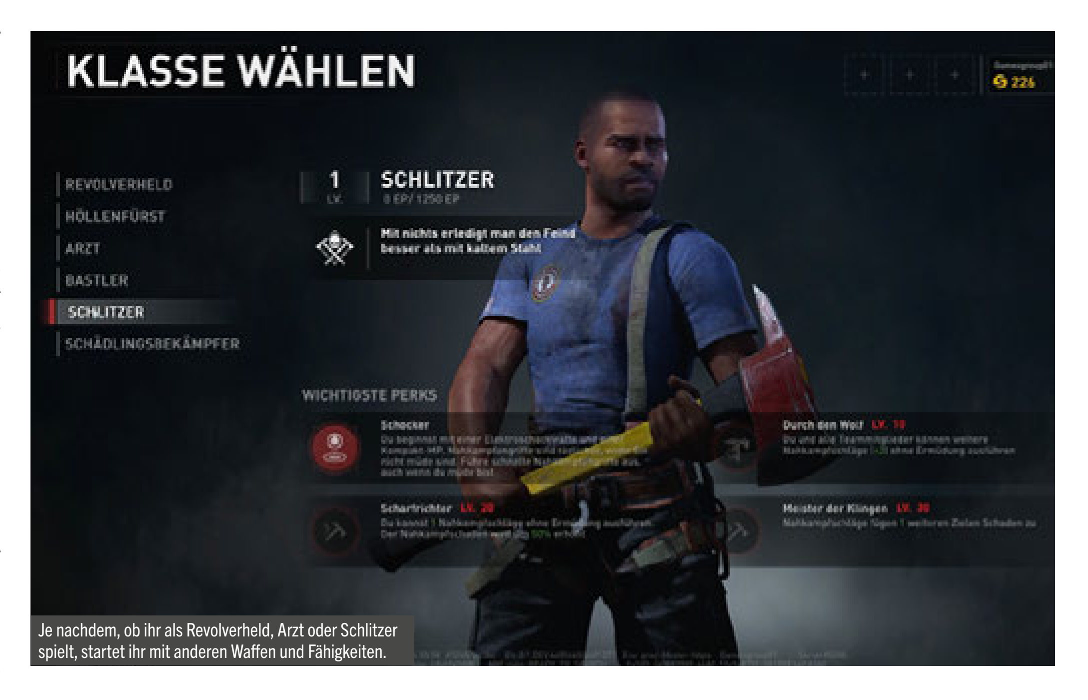
In der Charakter-Übersicht im Hauptmenü könnt ihr die Hintergrundgeschichten der einzelnen Protagnosten nachlesen und kurze Story-Filmchen freischalten.



Kommunikation leicht gemacht: Mit Hilfe eines Tastendrucks könnt ihr in World War Z Gegner und Gegenstände markieren oder Wegpunkte setzen.

fürst oder Schädlingsbekämpfer verfügen jeweils über individuelle Perks oder Ausrüstungen und spielen sich entsprechend alle anders. Über einen Fähigkeitenbaum lassen sich zudem neue Eigenschaften wie zusätzlicher Schadenswiderstand oder eine erhöhte Nahkampfdistanz freischalten. Das hält die Motivation auch auf Dauer hoch und gibt immer wieder aufs Neue Anreize, euch auch noch ein weiteres Mal ins Getümmel zu stürzen. Zudem bekommt so jeder die Chance, eine Klasse zu finden, die genau zu seinem Stil passt. Und Teams können sich etwa mit einem Medic, einem Support sowie je einem Nah- und einem Fernkämpfer breit aufstellen.

Obendrauf dürft ihr dann auch noch eure Waffen verbessern. Beim Spielen erhaltet ihr nämlich Erfahrungspunkte, mit denen eure Schießeisen dann im Level aufsteigen. Erreicht ihr eine neue Stufe, schaltet ihr damit zusätzliche Abwandlungen der einzelnen Knarren frei – etwa eine Version mit Schalldämpfer, Visier oder erweitertem Magazin.



Je nachdem, ob ihr als Revolverheld, Arzt oder Schlitzer spielt, startet ihr mit anderen Waffen und Fähigkeiten.

PvP, Probleme, Post-Launch-Inhalte

Wem das alles noch nicht reicht, der kann sich nach Abschluss der Kampagne auch noch in den Multiplayermodus stürzen. Dort tretet ihr etwa in Deathmatches oder Capture-the-Flag-Partien gegen menschliche Gegenspieler an. Darüber hinaus gibt es in World War Z einige PvPvE-Spielvarianten, die beispielsweise den klassischen Herrschaftsmodus mit dem aus der Kampagne bekannten Zombie-Schwarm vermischen. Dann macht es euch eine Horde Untoter etwa zusätzlich kompliziert, die einzelnen Punkte auf der Karte zu erobern oder zu verteidigen.

Die Infizierten dienen aber auch noch als dringend benötigtes Extra-Kanonenfutter. Ihr messt euch nämlich maximal in zwei Vierer-Teams miteinander. So kommt es, trotz entsprechend kleiner Karten, nicht dauerhaft zu hitzigen Feuergefechten zwischen den beiden Parteien. Weitere Wermutstropfen: Anders als etwa in Left 4 Dead gibt es unter den sechs derzeit verfügbaren Spielmodi keinen, in dem ihr euch auf die Seite der Zombies schlagen dürft. Zudem könnt ihr die einzelnen Multiplayer-Maps nicht gezielt auswählen. Und eure Klassen, die ihr noch einmal getrennt von der Kampagne aufleveln müsst, lassen sich während eines laufenden Spiels nicht wechseln. So wirkt der Mehrspieler-Modus momentan mehr wie eine nette Beigabe – aber leider nicht hundertprozentig ausgereift.

Nichtsdestotrotz bietet World War Z ein spaßiges Gesamtpaket. Ja, der Koop-Shooter überzeugt nicht unbedingt durch Innovation. Böse Zungen würden sogar sagen, er macht gar nichts neu und verwertet stattdessen nur erfolgreiche Spielelemente anderer Genrevertreter wieder. Das gelingt dem Spiel allerdings ziemlich gut. Wer unbedingt meckern will, der kann das bezüglich des mageren Umfangs tun. Es gibt etwa noch keine privaten Lobbys. Ein paar mehr Gegnertypen sowie einige zusätzliche Levels würden dem Spiel auch nicht schaden. Entwickler Saber Interactive hat diesbezüglich allerdings schon angekündigt, dass Spieler mit kostenlosen Content-Updates nach dem Launch rechnen dürfen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



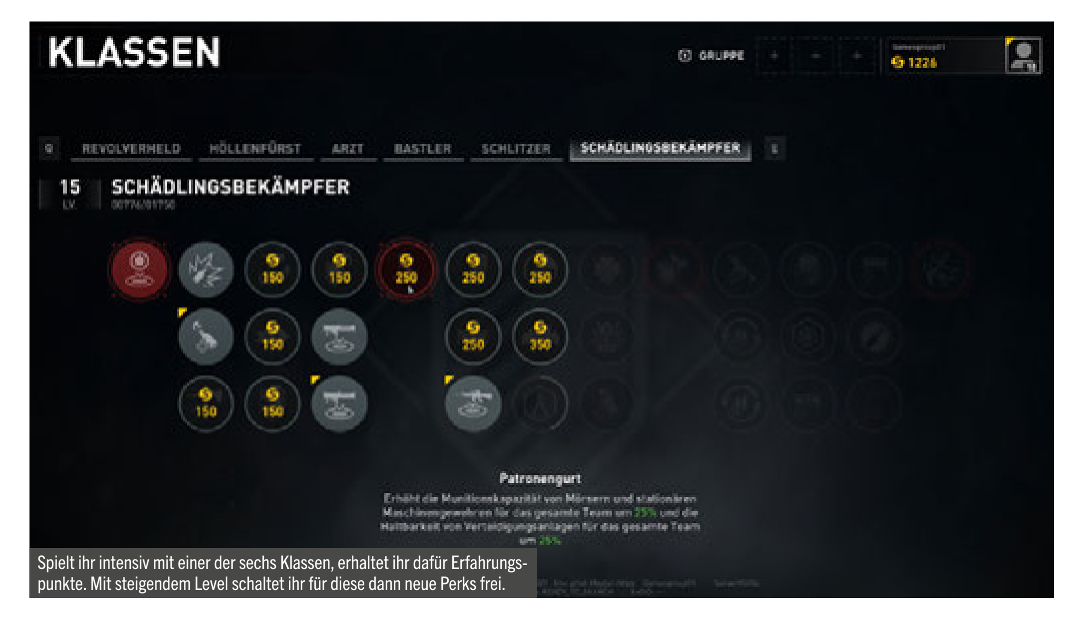
„Wer Left 4 Dead mochte, wird hier auch seinen Spaß haben."

Einen Award für Innovation gewinnt World War Z wohl nicht. Auch Story und Missionsdesign des Koop-Shooters sind eher Mittelmaß. Sein Kerngeschäft, den gnadenlosen Kampf gegen einfallende Zombiehorden, beherrscht der Titel dafür aber einwandfrei. Die Splatter-Inszenierung ist schön actiongeladen. Die Kämpfe gestalten sich packend und rasant. Und der Auftritt einer blutrünstigen Zombie-Legion bleibt auch beim zehnten Mal noch so beeindruckend, dass man es verschmerzen kann, dass die Gegner mehr durch Masse als durch Klasse überzeugen. Wer den schnellen Adrenalin-Kick mit drei Freunden sucht, ist bei World War Z genau richtig aufgehoben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rasantes Koop-Gameplay
- ➕ Actionreiche Splatter-Inszenierung
- ➕ Befriedigende Waffen-Physik
- ➕ Beeindruckende Schwarm-Dynamik
- ➕ 16 spielbare Charaktere
- ➕ Upgradesystem für Klassen und Waffen
- ➕ Fünf immer anspruchsvollere Schwierigkeitsgrade
- ➕ Multiplayer-Modus …
- ➖ … der leider nicht komplett ausgereift ist
- ➖ Vergleichsweise wenig Umfang
- ➖ Keine privaten Lobbys
- ➖ Kleinere Bugs und Bildfehler
- ➖ Tristes Level- und Missions-Design
- ➖ Oberflächliche Story





Spielt ihr intensiv mit einer der sechs Klassen, erhaltet ihr dafür Erfahrungspunkte. Mit steigendem Level schaltet ihr für diese dann neue Perks frei.

Besondere Ereignisse beeinflussen den Spielfluss. Oft müssen wir uns dabei zwischen Pest und Cholera entscheiden.

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Development
Publisher: Paradox Interactive
Erscheinungsdatum: 25. April 2019
Preis: ca. € 40,-
USK: noch nicht geprüft

Imperator: **Rome**

Obwohl Imperator: Rome antik und altbacken ist, können wir das anspruchsvolle Strategie-Schwergewicht herzlichst weiterempfehlen.

Von: Matti Sandqvist

Die Grand-Strategy-Games von Paradox haben einen gewissen Ruf. Je nachdem, ob man sich nun als Fan der unheimlich komplexen Strategiespiele bezeichnet oder nie von den Titeln mit oftmals geschichtlichen Settings gehört hat, basiert die Wertschätzung auf zwei komplett unterschiedlichen Voraussetzungen. Die Liebhaber der Paradox-Spiele respektieren den unheimlich hohen Aufwand, den die Entwickler beim Erstellen ihrer Werke betreiben. Auf Laien hingegen wirken die Spiele eher wie historische Versionen von Google Maps, in denen man versucht, mühevoll eine Weltkarte mit einer Farbe anzumalen.

Groß und konservativ

Nun hat der schwedische Publisher nach einer langen Wartezeit von fast drei Jahren wieder ein Spiel herausgebracht, das beim hauseigenen Entwicklerstudio entstanden ist – die Fans dürften also einen bahnbrechenden Titel erwarten. Dem Namen nach handelt es sich sogar um den ersten Teil einer komplett neuen Paradox-Reihe, doch Imperator: Rome entpuppt sich eher als eine recht konservative Weiterentwicklung des inzwischen mehr als zehn Jahre alten Europa Universalis: Rome. Das klingt erst einmal schlimmer, als es eigentlich ist. Imperator: Rome vereint nämlich die Stärken der etwas neueren Titel aus dem hohen Norden wie Hearts of Iron 4, Europa Universalis 4, Victoria 2 sowie Crusader Kings 2 und beschert uns die wohl größte Spielwelt, die es in den Grand-Strategy-Games von Paradox jemals gegeben hat.

Imperator: Rome versetzt uns in das Jahr 304 vor Christus. Zu jener Zeit war Rom nicht viel mehr als eine kleine Lokalmacht in Italien. Karthago war indes das Reich, das den gesamten westlichen Mittelmeerraum kontrollierte. Uns steht es frei, für welches Volk wir uns auf der riesigen Weltkarte entscheiden. Wir können auch mit fast unbekannten zimbrischen Stämmen, die sich in Skandinavien sesshaft gemacht haben, unser Glück versuchen, oder aber uns für eine große Zivilisation wie Baktrien oder Makedonien entscheiden. Die Ent-



Auf den ersten Blick sieht die Armeeführung recht simpel aus. Ihr müsst aber auch auf Dinge wie Taktik und Loyalität der Heerführer achten.

Wie in den meisten Paradox-Spielen werden die Schlachten nüchtern dargestellt und automatisch ausgerechnet.


Die meisten Spielmechaniken werden kaum erklärt. So müsst ihr zum Beispiel darauf achten, dass die Bevölkerung zufrieden ist.

wickler selbst empfehlen den Start mit Rom, Ägypten, Karthago, dem Seleukidenreich oder Phrygien – und wir ebenso. Zwar mag es interessant sein, mit einem sehr kleinen Stamm den Versuch zu wagen, die Weltherrschaft an sich zu reißen, doch Imperator: Rome ist so herausfordernd und ebenso realistisch, dass dies kaum von Erfolg gekrönt sein wird. Außerdem gibt es bei den genannten Völkern besondere historische Ereignisse, die den Verlauf des Spiels auf interessante Art und Weise mitunter stark beeinflussen. Zum Beispiel kann die Loyalität der alliierten Nachbarstaaten durch ein solches Ereignis ins Wanken geraten und dies dazu führen, dass unsere Verbündeten ihre zur Unterstützung geschickten Armeen während einer Offensive zurückziehen und wir dann alleine gegen eine haushohe Übermacht kämpfen müssen.

Harter Einstieg

Wir müssen uns als Herrscher einer Nation nicht nur um die Nöte der Zivilbevölkerung kümmern, sondern ebenso um das Militär, die Diplomatie, Familienpolitik, die Religion und den Handel. Das überfordert in den ersten Spielstunden wohl auch die meisten Serienveteranen, da das Tutorial wieder einmal nur einen Bruchteil der wichtigsten Spielmechaniken von Imperator: Rome erklärt. Nach etlichen Fehlversuchen hatten wir aber Erfolg mit unserem Römerstaat und konnten uns sogar von einer Lokal- zu einer Großmacht hocharbeiten. Ärgerlich und nervig ist es trotzdem, dass das Spiel es oftmals nicht schafft, wichtige Features und deren Tragweite zu erklären. So ist zum Beispiel das Militärsystem auf den ersten Blick recht einfach gestrickt. Uns stehen mit allen Nationen lediglich neun unterschiedliche Einheitstypen zur Verfügung, die nach einem Schere-Stein-Papier-Prinzip aufgebaut sind. Doch wenn man genauer hinschaut, findet man einen kleinen Button bei jeder Legion, mit dem wir noch unsere Taktik einstellen. Wenn wir etwa mehrheitlich schwere Infanterie einsetzen, lohnt sich das „Einigeln", wenn wir aber die Taktik „Umzingeln" verwenden, hat unsere Armee eine Effektivität von null Prozent – und ist somit nicht zu gebrauchen. Zudem müssen wir auch darauf achten, wie es um die Loyalität der Legion und dessen Anführer steht. Manche Generäle sind zwar auf dem Schlachtfeld hervorragend, haben aber Eigeninteressen und können im schlimmsten Fall sogar die Einheiten für sich beanspruchen und gegen uns rebellieren. Die Loyalität hängt wiederum von Faktoren wie der Familienzugehörigkeit, aber ebenso von der Staatsform oder bestimmten Ereignissen wie Siegen und Niederlagen ab.

Gut Ding will Weile haben

Ähnliches erlebt man auch, wenn man zu aggressiv gegen die anderen Völker vorgeht. Wir hatten mit diplomatischen Problemen gerechnet, aber nicht unbedingt damit, dass die eroberten Länder wegen einer unterschiedlichen Kultur und Religionsangehörigkeit den Aufstand proben. Vor allem dann, wenn man zu schnell große Gebiete erobert und der Wert der „aggressiven Expansion" in die Höhe steigt, ist eine Rebellion kaum noch zu verhindern. Auch in fast allen anderen Bereichen wie der Wirtschaft und den Regierungsangelegenheiten sind ähnliche Fallstricke eingebaut, die wir nach vielen gescheiterten Versuchen herausgefunden haben.

Wenn man das System und die Verquickungen innerhalb der einzelnen Teilbereiche nach vielen Stunden verinnerlicht hat und zudem mit der unhandlichen Benutzeroberfläche klarkommt, eröffnen sich die Stärken von Imperator: Rome. So gibt es kaum ein anderes Strategiespiel, das die Antike trotz der spartanischen Präsentation so detailgetreu wiedergibt und auch für Hobby-Historiker glaubhafte alternative Geschichtsverläufe simuliert. Ebenso ist der Wiederspielwert wegen der fast unendlich vielen spielbaren Nationen unglaublich hoch. Außerdem sind wir uns sicher, dass Paradox in Zukunft Imperator: Rome noch mit etlichen DLCs bereichern wird und die Modder zudem fleißig frische Inhalte erstellen werden. Wer also ein Fan der schwedischen Spieleschmiede ist, wird auch mit ihrem neuesten Werk sehr glücklich werden. Jedoch braucht man auch als Serienveteran für den Einstieg eine Weile und für Genre-Neulinge ist es nicht wirklich ratsam, gleich mit einem solchen Strategieschwergewicht anzufangen. ❏


Die Weltkarte ist riesig und in noch mehr Provinzen unterteilt, als man es von anderen Paradox-Spielen gewohnt ist.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Schwer zu erlernen und altbacken, aber mir gefällt's!"

Die Paradox-Spiele begleiten mich schon seit dem ersten Teil der Europa-Universalis-Reihe. Da ich mich im Studium zwar mit der Neueren und Neuesten Geschichte beschäftigt habe, aber trotzdem schon immer viele Werke über die Antike gelesen habe, war mein Interesse gleich bei der Ankündigung von Imperator: Rome geweckt. Zwar fand ich die ersten Spielstunden etwas verwirrend und nervig – und das, obwohl ich mich ein wenig aus dem Fenster lehne und sage, dass ich mich zu den Serienveteranen zähle. Vor allem das sehr kurze und kaum informative Tutorial macht den Einstieg schwer und auch die Benutzeroberfläche ist etwas unübersichtlich. Doch als ich mit der Zeit die vielen Systeme begriffen und verstanden hatte, wie sie ineinandergreifen, war ich begeistert. Meiner Meinung nach simulieren nur wenige Strategiespiele die antike Welt so detailgetreu und ermöglichen es uns Geschichtsinteressierten, diverse Was-wäre-wenn-Szenarien auszuprobieren. Ich für meinen Teil hatte auf jeden Fall viel Spaß dabei, das Römische Reich ohne die blutigen Punischen Kriege groß werden zu lassen und mich stattdessen auf die lukrativen Ländereien im Osten zu konzentrieren. Auch der missglückte Versuch, mit den Ost-Goten in Italien einzufallen, war trotz des Scheiterns mehr als interessant. Ergo: Wer sich gerne mit Grand-Strategy-Games beschäftigt, ist mit Imperator: Rome gut beraten. Für Genre-Neulinge ist es hingegen nur bedingt geeignet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplex, aber fair
- ➕ Antikes Szenario gut umgesetzt
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Unheimlich viele spielbare Nationen
- ➖ Sehr nüchterne Präsentation
- ➖ Schwerer Einstieg
- ➖ Benutzeroberfläche unübersichtlich



Mordhau

Genre: Action
Entwickler: Triternion
Publisher: Triternion
Erscheinungsdatum: 29. April 2019
Preis: € 24,99,-
USK: noch nicht geprüft

Von: Jan Dangschat

Ihr habt mal wieder Lust auf große Multiplayer-Gefechte mit bis zu 64 Spielern? Dann schnappt euch euer Schwert und begebt euch auf das Schlachtfeld von Mordhau!

Stellt euch Mordhau wie ein Schlachtfeld im Mittelalter vor: Bis zu 64 Spieler schlagen sich auf großen Karten die Rübe ein und versuchen dabei Eroberungspunkte einzunehmen. Damit ist so ziemlich das Wichtigste gesagt, jedenfalls was den Frontline-Modus des Spiels angeht. Natürlich bietet Mordhau noch mehr, vor allem aber die Gefechte sind der wichtigste Part des Spiels.

Strategische Duelle

Mordhau verfügt über ein sehr komplexes Kampfsystem: Horizontale und vertikale Schläge, Stiche, Paraden, Finten, Tritte – es gibt jede Menge zu lernen. Die einzelnen Manöver zu perfektionieren und somit Gegner im Zweikampf auszuspielen, ist sehr befriedigend und motiviert zudem ungemein. Dazu kommen noch jede Menge unterschiedliche Waffen hinzu: Von Bögen und Armbrüsten über Streitkolben bis hin zu Breitschwertern und Speeren ist für jeden Spielertyp was dabei. An Komplexität mangelt es Mordhau auf jeden Fall nicht, auch wenn sich die Entwickler sehr stark an Chivalry: Medieval Warfare orientiert haben und die Steuerung fast exakt wie jene der Konkurrenz ist.

Die Kämpfe sind dabei, ähnlich wie in For Honor, sehr taktisch und das Kampfsystem zu meistern benötigt jede Menge Übung. Im Gegensatz zu Ubisofts Mittelalter-Titel sind hier 1-gegen-1-Duelle aber eher eine Seltenheit, stattdessen treffen bis zu 64 Spieler aufeinander. Da ist auch mal ein Schwung mit einem Großschwert sehr effektiv, geht aber mit einen höheren Risiko einher: So werdet ihr an vorderster Front oft auf zu viel Gegenwehr treffen und könnt gleichzeitig eure Teamkameraden verletzen. Nur wer wirklich mit seiner Waffe umzugehen weiß und nicht blind in die feindliche Armee reinstürmt, hat eine Chance zu überleben. So sind auch die großen Schlachten sehr intensiv, was durch die brutale Darstellung noch verstärkt wird.

Karten und Klassen

Der Frontline-Modus ist das Herzstück Mordhaus: Hier gilt es gegnerische Ziele zu erobern und gleichzeitig die eigenen zu beschützen. Auf vier unterschiedlichen Schlachtfeldern geht es dann


Mit Katapulten lassen sich jede Menge Gegner ausschalten. Achtet aber auf eure Verbündeten.


Als Bogenschütze solltet ihr euch erhöhte Positionen suchen und euch von Nahkämpfen fernhalten.


Mit dem Pferd seid ihr deutlich schneller unterwegs und könnt Spielermassen durchbrechen.

richtig zur Sache, denn bis zu 64 Spieler kämpfen gegeneinander. Die Karten sind dabei nicht sonderlich groß, dadurch treffen aber schnell viele Feinde aufeinander. Dazu gibt es immer Wege, um Gegnern in die Seite zu fallen. Auf jeder Karte gibt es außerdem noch Pferde, die sich gut dazu eignen, um Reihen von Gegner zu durchbrechen, und Katapulte. Dadurch gibt es auf den Schlachtfeld noch mehr zu tun und gleichzeitig kommt noch etwas mehr Tiefgang in die Gefechte. Die Karten erfüllen ihren Zweck ganz gut, nutzen jedoch nicht das volle Potenzial des Settings. Warum nicht asynchrone Karten, in denen etwa ein Team eine Burg erobern muss? Lediglich wenn ein Team alle Punkte erobert hat, muss sich die unterlegene Seite in ihre Burg zurückziehen – oftmals kommt es aber gar nicht soweit. Auch muss noch etwas an dem Balancing gearbeitet werden, denn einige Spawn-Punkte sind zu nah an den einzunehmenden Flächen. Dadurch hat ein Team oftmals die Überhand. Unter anderem kann nur immer ein Punkt eingenommen werden. Auch die Anzahl der Karten ist etwas ernüchternd, lediglich vier Schlachtfelder stehen zur Wahl.

Im Frontline-Modus stehen euch acht vorgefertigte Klassen zur Verfügung, die sich in Bewaffnung und Rüstung unterscheiden. Wer jedoch eine eigene Ritter-Klasse erstellen möchte, kann dies auch tun. Nach einem abgeschlossenen Match erhaltet ihr nämlich Gold, mit dem ihr neue Ausrüstung kaufen könnt. Ebenso könnt ihr aus unterschiedlichen Verbesserungen auswählen. Damit das alles aber ausbalanciert bleibt und Spieler mit viel Gold nicht übermäßig stark sind, füllen Ausrüstungsteile und Verbesserungen eine Leiste. Ist die voll, könnt ihr keine weiteren Änderungen durchführen. Eine eigene Klasse zu erstellen ist sehr motivierend. Jedoch benötigt es einiges an Zeit, bis man die passenden Ausrüstungsteile zusammen hat. Dafür kann man seiner Kreativität hier ungehindert freien Raum lassen und die passende Ausrüstung zur eigenen Spielweise kreieren.

Spielmodi und Technik

Neben den Frontline-Modus gibt es noch weitere Gefechtstypen: Im Horde-Modus kämpft ihr mit anderen Spielern gegen Wellen an KI-Gegnern, die immer stärker werden. Die KI bietet eine gute Herausforderung, zum Teil ist die Anzahl der Gegner aber extrem hoch und der Schwierigkeitsgrad zieht unserer Meinung nach zu schnell an. Trotzdem bietet der Horde-Modus eine angenehme Abwechslung zu den Standardgefechten und verlangt eigene Herangehensweisen.

Wer lieber alleine in den Kampf ziehen will, kann sich im Battle-Royal-Modus versuchen. Wie im Genre üblich müsst ihr bessere Ausrüstung finden und versuchen, bis zum Schluss am Leben zu bleiben. Dieser Modus ist eine nette Dreingabe, doch gibt es da ein paar Probleme. Vor allem sind die Karten deutlich zu klein und oftmals startet man nur wenige Meter von einem Gegner entfernt. Wenn die Entwickler den Modus noch etwas anpassen, könnte er durchaus unterhalten. Die Basis dafür ist bereits gelegt und vor allem mit dem vielfältigen Kampfsystem könnten die Zweikämpfe so richtig spannend werden.

Ebenso gibt es noch (Team-) Deathmatch, sowie einen Skirmish-Modus. Doch wie die Horde- sowie Battle-Royale-Gefechte sorgen sie für ein wenig Abwechslung, auch wenn sie deutlich im Schatten des großen Frontline-Modus stehen und die Anzahl aktiver Spieler hier sehr gering ist. All diese Optionen schaffen aber ein angenehm rundes Gesamtpaket, obwohl nicht alle Spielmodi wirklich ausgreift sind.

Zum Schluss noch ein paar Worte zur Technik von Mordhau: Die Unreal Engine 4 kann sich durchaus sehen lassen und sorgt für schöne und vor allem flüssige Bilder. Auf dem Schlachtfeld kommt es zudem fast nie zu Lags oder Aussetzern, lediglich das Matchmaking funktioniert nicht immer einwandfrei und einem Spiel zugewiesen zu werden dauert oftmals sehr lange.

Insgesamt bietet Mordhau jede Menge Mittelalterspaß. Die Kämpfe sind aufregend und mit der großen Auswahl an Waffen ist auch für jeden etwas dabei. Lediglich die geringe Anzahl der Maps und der unausgereifte Battle-Royal-Modus sind ein Manko. ❑

MEINE MEINUNG

Jan Dangschat

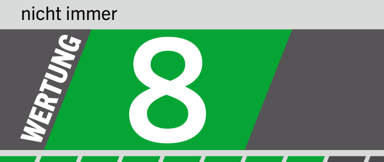


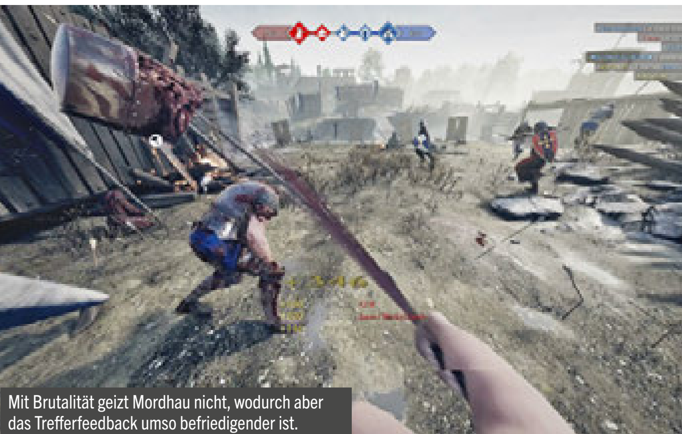
„Komplexes Kampfsystem, spannende Schlachten"

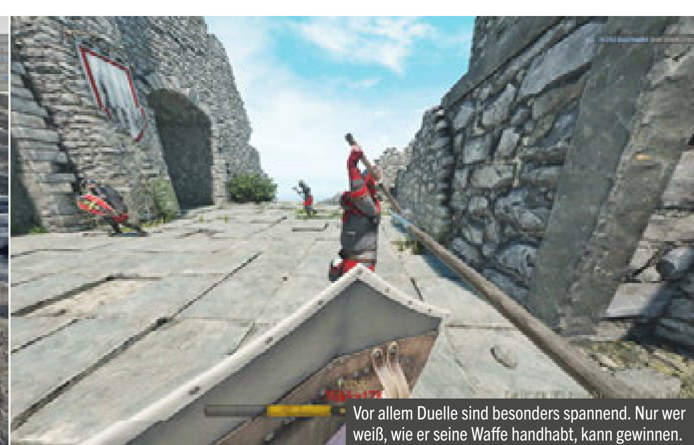
Ich habe schon Chivalry: Medieval Warfare sehr gern gehabt und etliche Stunden auf dem Schlachtfeld verbracht. Mordhau bietet mir nun fast genau dasselbe Kampfsystem, kann mich aber durch eine riesige Auswahl an Ausrüstungsteilen und Waffen sowie verschiedenen Modi überzeugen. Eine eigene Klasse zu erstellen ist zudem sehr motivierend. Die Anzahl an Karten im Frontline-Modus ist jedoch zu gering, da bleibt die Langzeitmotivation auf der Strecke. Ebenso braucht der Battle-Royale-Modus einige Änderungen, damit er so richtig zündet. Das Fundament ist aber bereits gelegt und zudem handelt es sich bei Mordhau nicht um einen Vollpreistitel. Ebenso steckt hinter dem Game nur ein kleines Indie-Studio. Natürlich wird daraus nicht ein besseres Spiel, aber insgesamt bietet mir Mordhau genau das, was ich haben will: Große Schlachten mit spannenden Kämpfen. Der Horde-Modus gibt mir außerdem genau die Abwechslung, die ich brauche. Wer über die Schwächen hinwegsehen kann, wird jede Menge Spaß mit Mordhau haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexes Kampsystem
- ➕ Jede Menge Waffen/Rüstungen
- ➕ Erstellen eigener Klasse motivierend
- ➕ Verschiedene Modi sorgen für Abwechslung
- ➕ Flüssiges Gameplay
- ➕ Große Schlachten mit bis zu 64 Spielern
- ➕ Pferde und Katapulte werten Schlachten auf
- ➖ Nur vier Frontline-Karten
- ➖ Teils unfaire Spawn-Punkte
- ➖ Sammeln von Gold dauert lange
- ➖ Matchmaking-System funktioniert nicht immer




Mit Brutalität geizt Mordhau nicht, wodurch aber das Trefferfeedback umso befriedigender ist.


Vor allem Duelle sind besonders spannend. Nur wer weiß, wie er seine Waffe handhabt, kann gewinnen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

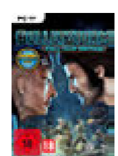
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



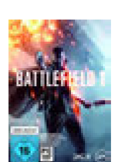
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

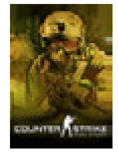
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

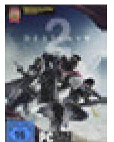
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

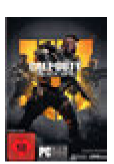
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

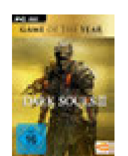
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

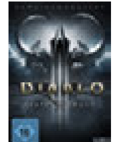
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

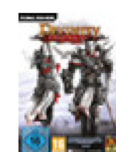
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

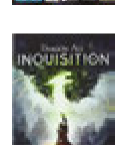
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

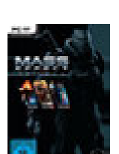
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

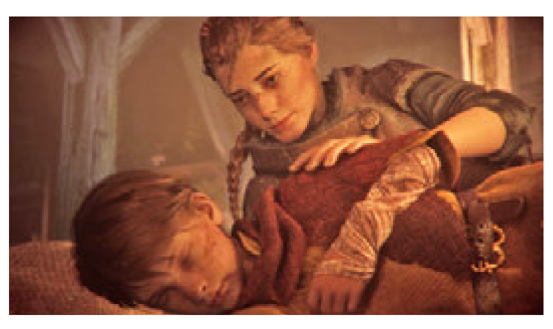
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

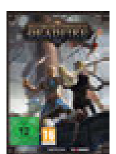
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Neuzugänge: Anno 1800 und A Plague Tale

Seit der letzten Ausgabe haben sich wieder eine ganze Reihe interessanter Titel im Test beweisen müssen. Darunter waren auch diesmal wieder einige wirklich gute Spiele. So kommt Anno 1800 in der Redaktion ausnahmslos gut an. Entsprechend wurde der Hit von Ubisoft ohne eine einzige Gegenstimme mit überwältigender Mehrheit in den Einkaufsführer gewählt. Damit ersetzt der Titel das inzwischen zehn Jahre alte Anno 1404 in unserer Aufbau-Liste und erhält den verdienten Editor's-Choice-Award. Ähnlich gutes Echo gab es in der Redaktion für das emotionale Abenteuer von Amicia und Hugo in A Plague Tale: Innocence, das sich einen Platz unter unseren empfohlenen Action-Adventures sichern konnte. Nicht gereicht hat es für Total War: Three Kingdoms, das trotz des sehr positiven Tests nicht genug Stimmen erhielt.

Matthias Dammes





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



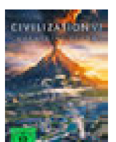
The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

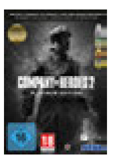
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

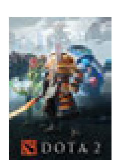
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

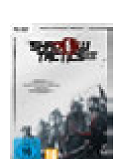
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

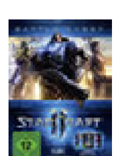
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

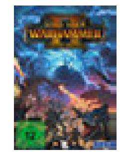
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

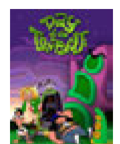
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

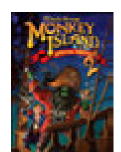
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

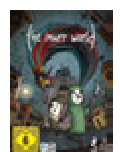
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

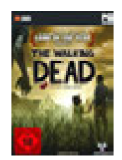
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Titan Quest Atlantis

Relativ überraschend haben die Entwickler von Pieces Interactive und Publisher THQ Nordic Anfang Mai ein neues Add-on für die PC-Version von Titan Quest veröffentlicht. Mit Titan Quest: Atlantis wird das inzwischen 13 Jahre alte Action-Rollenspiel mit diversen neuen Features ausgestattet. Wie der Name vermuten lässt, verschlägt es euren Helden auf eine spannende Suche nach der mystischen Stadt Atlantis. Zunächst geht es in die phönizische Stadt Gadir im westlichen Mittelmeer, wo sich das Tagebuch des Herakles befinden soll, in dem der Schlüssel zum Geheimnis von Atlantis verborgen sein soll. Das Abenteuer führt euch dann aber auch über die Grenzen der bekannten Welt hinaus. Wie es sich für das Genre gehört, erwarten euch dabei natürlich jede Menge neue Gegenstände und einzigartige Belohnungen. Zusätzlich zur neuen Questreihe führt das Add-on auch den sogenannten Tartaros-Endlos-Modus ein. Dahinter verbirgt sich ein wellenbasierter Herausforderungsmodus, der mit zufälligen Elementen für andauernde Abwechslung sorgt. Wie auch der Rest des Spiels ist der neue Modus sowohl solo als auch im Koop für bis zu sechs Teilnehmer spielbar. Für eure Helden wurde für alle Meisterschaften je ein neuer Fertigkeitsrang eingeführt. Besonders freuen dürfte Fans von Titan Quest die Implementierung einiger neuer Komfortfeatures. Besonders die Möglichkeit des Schnellzauberns entstaubt das inzwischen recht altbackene Gameplay deutlich. Bei einem neuen Kasino-Händler gebt ihr überschüssiges Gold für zufällige Beute aus. Erhältlich ist Titan Quest: Atlantis derzeit auf Steam für rund 15 Euro. Ob und wann das Add-on auch für die GOG-Version erscheint, ist nicht bekannt. **Matthias Dammes**



Rennspiele

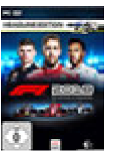
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

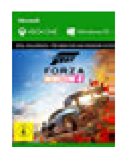
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

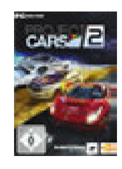
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



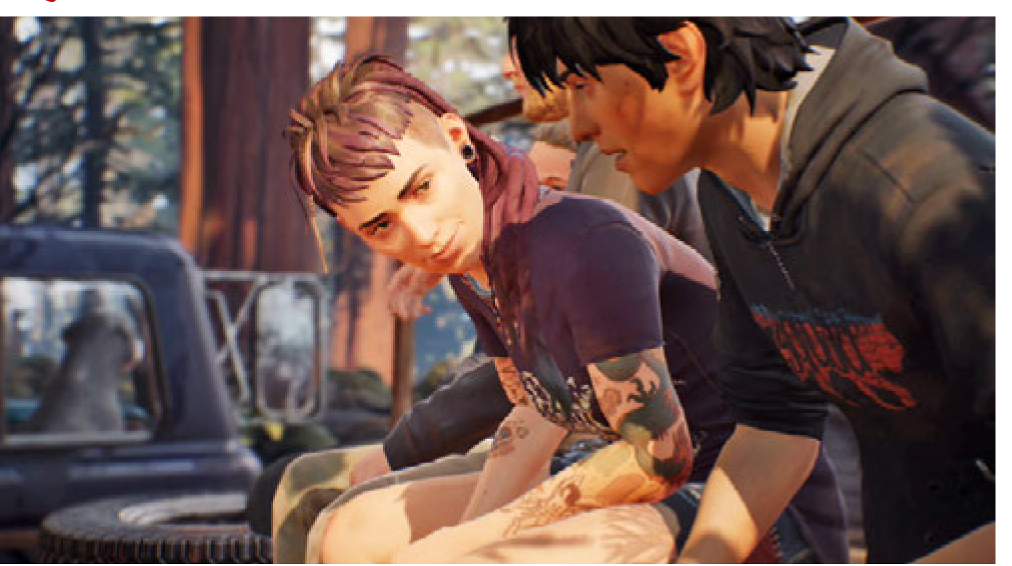
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Life is Strange 2: Episode 3 „Wastelands“

Vier Monate nach dem zweiten Kapitel geht es mit dem Abenteuer von Sean und Daniel endlich weiter. Nach der dramatischen Flucht aus dem Haus der Großeltern verschlägt es die Brüder nun in die Wälder im Norden Kaliforniens. Hier treffen sie wieder auf die Herumtreiberin Cassidy und ihre Freunde, die sich in einem improvisierten Camp niedergelassen haben und auf einer illegalen Marihuana-Farm arbeiten. Beide genießen die Abgeschiedenheit und Ruhe. Vor allem Sean ist froh, wieder mit Menschen zu interagieren, die eher seinem Alter entsprechen. Sein kleiner Bruder fühlt sich dabei jedoch mehr und mehr vernachlässigt, was es immer schwieriger gestaltet, zu ihm durchzudringen. Entsprechend beschwören vor allem impulsive Aktionen von Daniel neues Unheil für die Diaz-Brüder herauf. Dramatik kommt in der Episode allerdings nur in den letzten fünf Minuten auf, wo sich allerdings viele vorangegangene Entscheidungen auswirken. Das Ende legt dann auch ein spannendes Fundament für das nächste Kapitel, das Ende August erscheinen soll. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

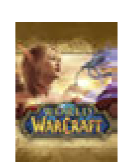
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

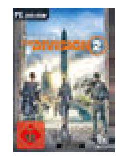
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

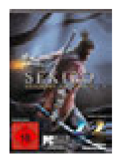
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspielerpart und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

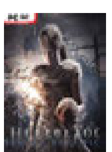
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

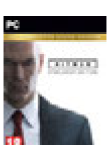
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

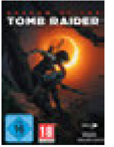
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

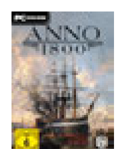
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

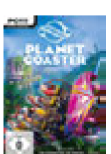
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

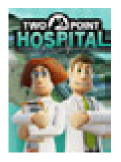
Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



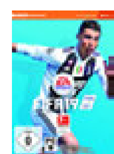
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

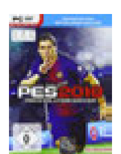
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

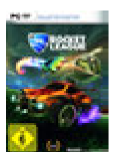
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

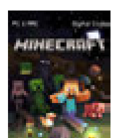
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

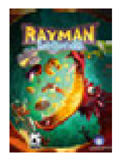
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

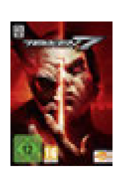
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

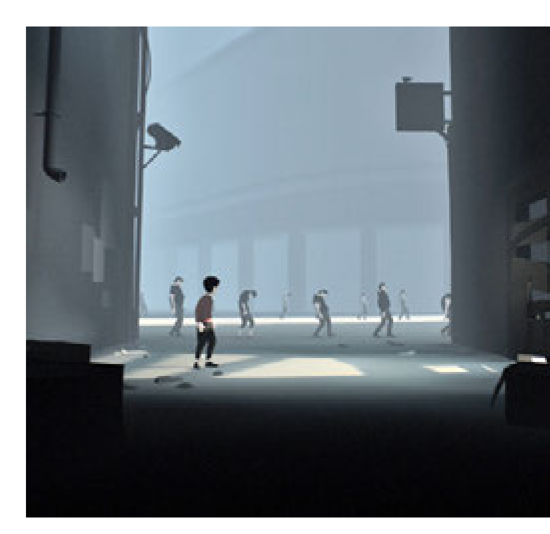
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

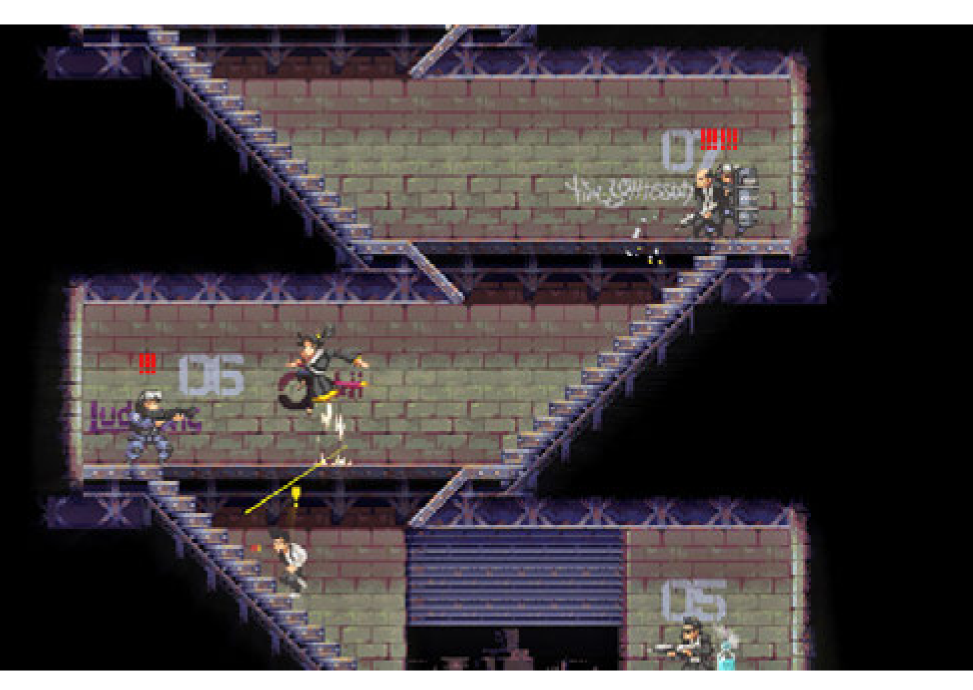
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Katana Zero

Euch hat Hotline Miami gefallen? Dann könnte Katana Zero ebenfalls genau euren Geschmack treffen: In diesem kurzen, aber überaus unterhaltsamen Indie-Action-Spektakel werdet ihr in die Rolle eines drogenabhängigen Samurai versetzt, der in einer Cyberpunk-Metropole als Auftragsmörder arbeitet. Aus diesen außergewöhnlichen Zutaten mixt der Macher Askiisoft eine brutale Spielerfahrung, bei der eure Geschicklichkeit, das Reaktionsvermögen und eure grauen Zellen auf die Probe gestellt werden. Aus der Seitenansicht räumt ihr Gegner aus dem Weg – dank der Droge Chronos verlangsamt ihr die Zeit und werdet durch eine Rückspulfunktion wieder am Anfang des Levelabschnittes abgesetzt, wenn ihr getroffen werdet. Nach einem Hieb seid ihr tot, aber durch das beinahe nahtlose Wiederauferstehen kommt selten Frust auf. Wenn ihr den perfekten Weg durch den Level gefunden und alle Feinde (darunter auch Bosse) elegant erledigt habt, fühlt sich das richtig gut an. Die Electro-Hintergrundmusik ist klasse, die Story unterhält von Anfang an und durch unterschiedliche Enden und Dialogoptionen macht Katana Zero seine kurze Spielzeit von circa vier Stunden zumindest ein bisschen wieder wett. Allerdings werden am Ende nicht alle offenen Fragen geklärt. Ich habe Blut geleckt: Wann kommt die Fortsetzung? Bitte mehr davon, Askiisoft und Devolver! **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität sprechen Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr Gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Großer Name, große Enttäuschung: das wiederbelebte Black Mirror (2017).

BRANCHENRIESEN TEIL 13

THQ Nordic – Die Wiederverwerter

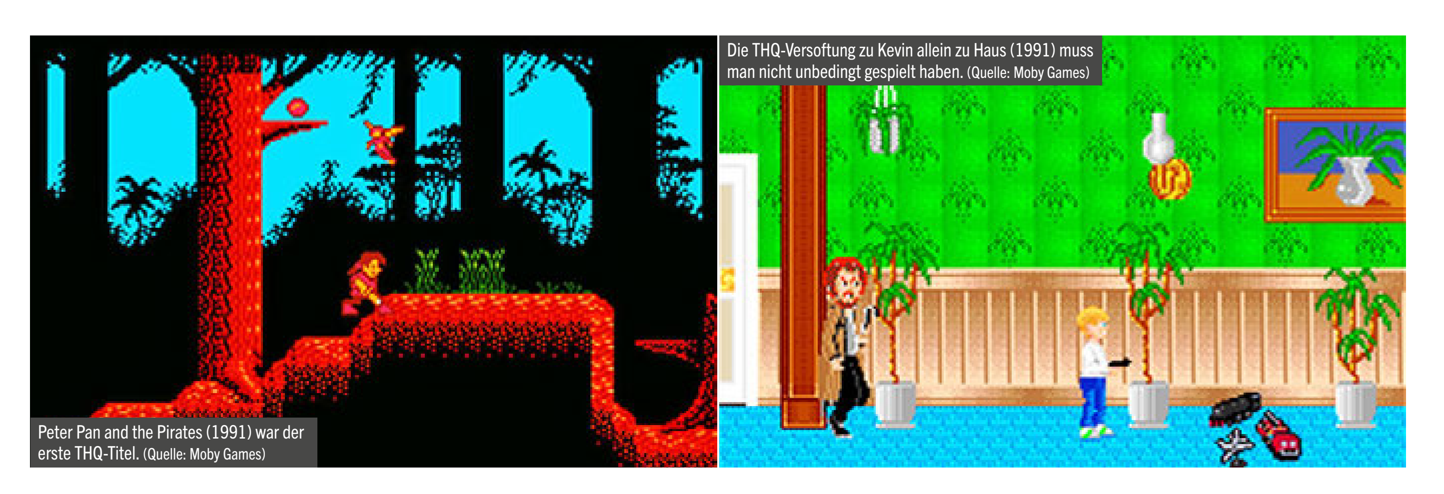
All good things come to an end. Im finalen Artikel unserer Serie über Branchenriesen widmen wir uns THQ Nordic. Die gibt es unter diesem Namen zwar erst seit 2016. Die Anfänge reichen aber viel weiter zurück. Wie weit? Das erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Spielzeuge. Wie bei so manchem anderen Branchenriesen begann auch die Geschichte von THQ mit der Herstellung von Spielzeugen. 1970 gründete der US-Amerikaner Jack Friedman die Spielzeugfirma LJN, die ab den 1980er-Jahren zusätzlich als Videopublisher agierte. Das Geschäft lief gut, bis LJN mit seinen Wasserpistolen der Entertech-Reihe den Super-Gau erlebte. Das Problem: Die Spielzeugwaffen sahen echten Knarren täuschend ähnlich. Raubüberfälle, tödliche Unfälle, Prozesse … LJN bekam jede Menge schlechte Presse. Als der Ruf des Spielzeugherstellers komplett ruiniert war, verließ Jack Friedman das sinkende Schiff und gründete 1990 THQ – Toy Headquarters.

Neues Unternehmen, alter Kurs. Wie bei LJN standen bei THQ Spielzeuge und Videospiele im Fokus. Zudem setzte Friedman ein Konzept fort, das schon bei LJN gut funktionierte: Spielzeuge und Videospiele zu bekannten, erfolgreichen Lizenzen. Zu den ersten Spielen gehörten Peter Pan and the Pirates (1991) und Kevin allein zu Haus (1991). Der Vorteil für THQ: Die Risiken hielten sich in Grenzen. Auf der anderen Seite standen allerdings die Kosten für die Lizenzen. Deshalb fusionierte THQ 1991 mit dem börsennotierten Unternehmen Trinity Aquisition Corporation, das frisches Geld mitbrachte. Doch der Erfolg blieb bescheiden und Jack Friedman verließ das Unternehmen. Für ihn übernahm Brian Farrell 1995 den Posten als CEO und begann sogleich mit einschneidenden Veränderungen. Fortan konzentrierte sich THQ auf Videospiele. Die Hälfte der Angestellten musste gehen. Gleichzeitig forderte Farrell mehr Spiele und eine kürzere Entwicklungszeit.

Ab 1995 veröffentlichte THQ Titel von Electronic Arts für Game Boy, GameGear und SNES, darunter die beliebten Heli-Shoot-'em-ups Desert Strike, Jungle Strike und Urban Strike. Ab 1996 folgten Veröffentlichungen der lukrativen EA-Sportspiele für Handhelds. Während andere Publisher bereits auf die nächste Konsolengeneration umschwenkten, setzte THQ weiterhin auf die vergangene. Der Grund: Die Gewinnmargen waren hier größer, das Risiko kleiner. 1997 folgte dann aber der Sprung in die nächste Konsolenära und die US-Amerikaner veröffentlichten Sonys Cyberpunk-Shooter Ghost in the Shell in Nordamerika. 1997 konnte THQ mit der Wrestling-Lizenz der WCW einen ganz besonderen Deal an Land ziehen. Titel wie WCW vs. the World (1997) für die Playstation sowie WCW vs. nWo: World Tour (1997) und WCW/nWO Revenge (1998) für das Nintendo 64 verkauften sich millionenfach.



Peter Pan and the Pirates (1991) war der erste THQ-Titel. (Quelle: Moby Games)

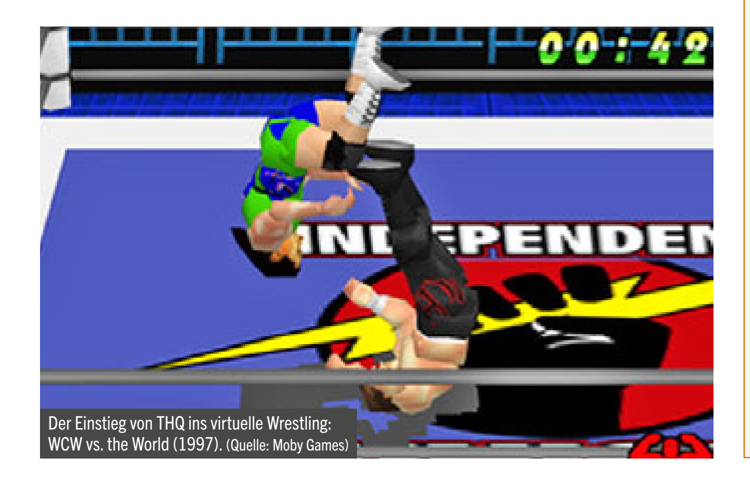
Die THQ-Versoftung zu Kevin allein zu Haus (1991) muss man nicht unbedingt gespielt haben. (Quelle: Moby Games)


THQ war in Nordamerika für den Release des Cyberpunk-Shooters Ghost in the Shell (1997) verantwortlich. (Quelle: Moby Games)

Wrestling-Champions

Der große Erfolg blieb auch Electronic Arts nicht verborgen, die sich nun die WCW-Lizenz sicherten. Die Antwort von THQ? Sie kauften die Lizenz des Wrestling-Konkurrenten WWF (heute WWE) und feierten mit den Wrestling-Reihen Smackdown! (ab 2000) und Smackdown! vs. Raw (ab 2004) große finanzielle Erfolge. Seit seiner Gründung setzte THQ auf Lizenz-Titel für ein jüngeres Publikum, darunter etwa das auf der populären Nickelodeon-Serie basierende Rugrats: Search for Raptor (1998) für die erste Playstation, sowie für Game Boy Color die Platformer Toy Story 2 (1999) und A Bug's Life (1999) zu den gleichnamigen Pixar-Kinohits. Gleichzeitig begann eine Trendwende. THQ entdeckte nun den Markt der Core- und PC-Gamer. 1999 veröffentlichten die US-Amerikaner Egosofts X: Beyond the Frontier, das mit seiner Gameplay-Mischung aus Elite und Privateer insbesondere in Deutschland viel Erfolg hatte. Um verstärkt im Core-Gamer-Markt Fuß zu fassen, kaufte THQ ab 1999 mehrere Entwicklungsstudios. Dazu gehörten Pacific Coast Power & Light (1999), Volition (2000), Relic Entertainment (2004), Blue Tongue Entertainment (2004) und Vigil Games (2005). Zudem gründeten die US-Amerikaner 2006 die Kaos Studios, deren Entwickler im Wesentlichen aus den von Electronic Arts geschlossenen Trauma Studios kamen.

2001 erschien der erste eigene AAA-Titel: Volitions Red Faction. Der Shooter punktete mit seinem relativ unverbrauchten Mars-Setting und der GeoMod-Technik. Letztere erlaubte es, Teile der Spielumgebung zu zerstören. Ein hoher Spaßfaktor! Das sahen deutsche Jugendschützer allerdings anders. Bis 2016 stand Red Faction auf dem Index. 2003 unternahm THQ mit Yager des gleichnamigen deutschen Entwicklers erneut einen Ausflug ins Weltall. Die Kritiken waren durchaus positiv, die Verkaufszahlen hingegen mäßig. Als erfolgreicher erwies sich Warhammer 40.000: Dawn of War (2004), das auf dem gleichnamigen, beliebten Tabletop-Spiel basierte. Zusammen mit seinen Erweiterungen wurde das Echtzeitstrategiespiel mit seinen actionreichen Massenschlachten zu einem Millionenseller. Im selben Jahr veröffentlichte THQ einen ziemlich ungewöhnlichen Titel der Pandemic Studios. Full Spectrum Warrior war ein taktischer Squad-Simulator, den die Kalifornier ursprünglich für die US-Army entwickelt hatten. Ein weiteres Pandemic-Spiel, das



Der Einstieg von THQ ins virtuelle Wrestling: WCW vs. the World (1997). (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN THQ-NORDIC-SPIELE

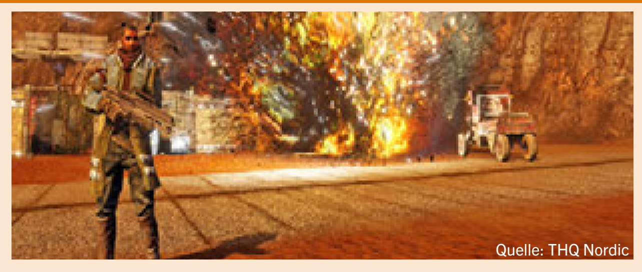
Auch in der Geschichte von THQ Nordic gibt es diverse altgediente Spieleserien – hier ein Auswahl der wohl wichtigsten.

WWF SMACKDOWN!


Quelle: Moby Games

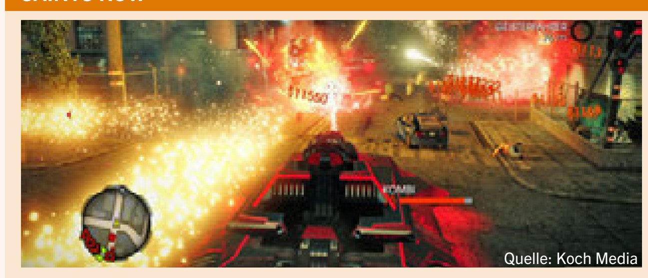
Die Smackdown!-Serie erschien von 2000 bis 2012. Im Bild: Dwayne „The Rock" Johnson in WWF Smackdown! 2: Know your Role (2000).

RED FACTION


Quelle: THQ Nordic

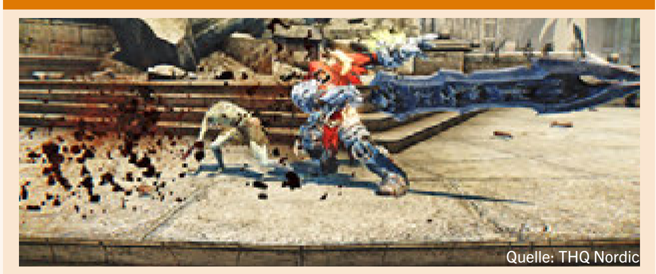
Ein markantes Feature der Reihe (seit 2001) ist die zerstörbare Umgebung. Hier im Bild die Neuauflage von Teil 3, Red Faction Guerilla Re-Mars-tered (2018).

SAINTS ROW


Quelle: Koch Media

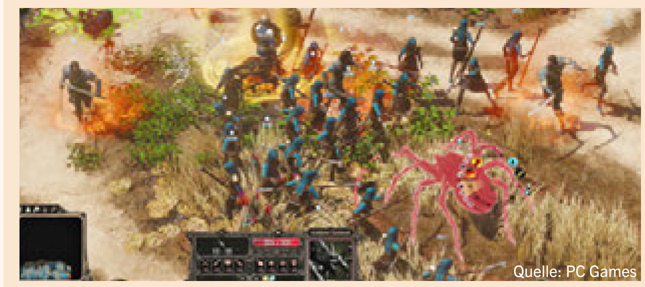
Ziemlich albern, aber auch ein riesiger anarchistischer Spielspaß: Saints Row (2006) und dessen Nachfolger. Hier im Bild seht ihr Saints Row 4 (2013).

DARKSIDERS


Quelle: THQ Nordic

Sein Name ist Programm: Der apokalyptische Reiter Krieg in Darksiders (2010). Hier im Bild die Warmastered Edition von 2016.

SPELLFORCE


Quelle: PC Games

Das Spellforce-Franchise ging mit dem Kauf von JoWood Entertainment in den Besitz von THQ Nordic über. Hier im Bild Spellforce 3 (2017).


Der erste selbstentwickelte Top-Titel: Red Faction (2001). (Quelle: Moby Games)

X: Beyond the Frontier (1999): THQ stellte den Auftakt der beliebten X-Serie dar.

von THQ erschien: Destroy all Humans (2005). In dem witzigen Open-World-Shooter, der Zeitgeist und Gesellschaft der 1950er-Jahre gehörig aufs Korn nahm, machten Spieler mit dem Außerirdischen Crypto Jagd auf die Erdlinge. Bereits ein Jahr später erschien mit Destroy all Humans! 2 (2006) ein Nachfolger.

Ebenfalls in das Jahr 2006 fallen zwei bedeutende THQ-Titel. Das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel Company of Heroes von Relic Entertainment – beziehungsweise THQ Canada zu diesem Zeitpunkt – setzte mit seinem Eroberungs-Gameplay und den packenden Schlachten neue Maßstäbe im Genre. Viel Action und Zerstörung gab es auch in Volitions Open-World-Spiel Saints Row. Im Vergleich zu seinem deutlich erkennbaren Vorbild, der GTA-Serie, nahm sich die anarchistische Zerstörungsorgie (noch) weniger ernst und legte mehr Wert auf abgedrehten, abwechslungsreichen Spielspaß. Weitere größere THQ-Titel: das Action-Rollenspiel Titan Quest (2006), das Echtzeit-Strategiespiel Supreme Commander (2007), der atmosphärische Endzeit-Shooter S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007) und das innovative Jump & Run de Blob (2008).

Das Tablet-Desaster

Die Produktion von AAA-Titeln verschlingt eine Menge Geld. Das musste auch THQ schmerzhaft erfahren. Im Jahr 2010 begannen die US-Amerikaner deshalb mit Umstrukturierungen innerhalb des Unternehmens. Gleichzeitig erschienen mit dem Action-Adventure Darksiders von Vigil Games sowie dem Shooter Metro 2033 des ukrainischen Entwicklers 4A Games zwei Top-Titel. Dennoch ging es weiter bergab. Ein Grund: Ein wichtiges Standbein von THQ waren schon immer Lizenz-Titel für jüngere Spieler. Im Android- und iPhone-Zeitalter verbrachten diese nun allerdings vermehrt ihre Zeit mit kostenlosen Spielen wie Angry Birds und Co, sodass THQs Einnahmen in diesem Segment einbrachen.

Es folgten weitere Rückschläge. Red Faction: Armageddon (2011) war ein kommerzieller Flop, das mit viel Marketingaufwand gehypte Homefront (2011) sogar ein finanzielles Desaster. Das 2007 angekündigte Warhammer-40.000-MMO Dark Millenium Online blieb in der Dauerentwicklungsschleife und erblickte niemals das Licht der Spielewelt. Als tödlicher Genickbruch erwies sich schließlich ein Stück Hardware. 2010 veröffentlichte THQ sein uDraw für Nintendos Wii. Die Verkaufszahlen waren anfangs gut. Ermutigt durch den Erfolg, erhöhte THQ nun kräftig die Produktion und wollte auch PS3- sowie Xbox-360-Besitzer mit dem Zeichentablet beglücken. Doch dann brach die Nachfrage massiv ein. THQ blieb auf einem riesigen Berg der Tablets sitzen und konnte Kredite nicht mehr bedienen. Ein letztes Hurra gab es 2012, als die US-Amerikaner bei Humble Bundle ihre besten Titel auf dem virtuellen Grabbeltisch verramschten und noch einmal einige Millionen US-Dollar einnahmen. Doch es reichte nicht. Die Folge: Insolvenz und Ausverkauf. Zu den Leichenfledderern gehörte beispielsweise Sega, das sich die Markenrechte an Company of Heroes sicherte, und der deutsche Publisher Koch Media, der die Rechte an Metro und Saints Row erwarb. Ach ja, und ein Unternehmen namens Nordic Games, das die Rechte an über 150 THQ-Titeln und die THQ-Marke erstand.


Tolles Spiel, mäßige Verkaufszahlen: Yager (2003).


Company of Heroes (2006) setzte neue Maßstäbe in seinem Genre.

DIE THQ-NORDIC-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

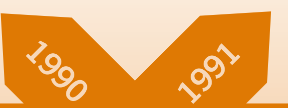
1990: Jack Friedman gründet THQ.

1991: Mit Peter Pan and the Pirates erscheint der erste THQ-Titel.

1995: Jack Friedman verlässt die Firma und Brian Farrell übernimmt den Posten als CEO.

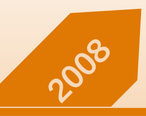
1999: THQ steigt in den Core- und PC-Gamer-Markt ein.

2008: Gründung von Nordic Games Publishing









Die Ursprünge des relativ jungen Emporkömmlings Nordic Games reichen bis in die 1990er-Jahre zurück, als der Schwede Lars Wingefors im zarten Teenageralter damit begann, zunächst mit gebrauchten, später auch neuen Computer- und Videospielen zu handeln. Das Geschäft lief gut. Schließlich verkaufte Wingefors Spiele über die eigene digitale Distributionsplattform und eröffnete mehrere Filialen in ganz Skandinavien – bis ins Jahr 2000, als das britische Unternehmen Gameplay PLC für rund 6 Millionen Pfund Besitzer von Nordic Games wurde. Ein guter Deal für Wingefors. Denn schon kurz danach geriet Gameplay PLC infolge der Dotcom-Blase finanziell ins Straucheln und verkaufte Nordic Games für eine symbolische schwedische Krone zurück an Wingefors. Der versuchte sich in den nächsten Jahren mit verschiedenen Geschäftsmodellen, unter anderem einem Outlet-Konzept. 2008 erfolgte mit Nordic Games Publishing die Gründung einer eigenen Videospielsparte. Das erste Spiel: das erfolgreiche Karaoke-Game We Sing (2009) für Nintendos Wii-Konsole.

Reanimierung alter Marken

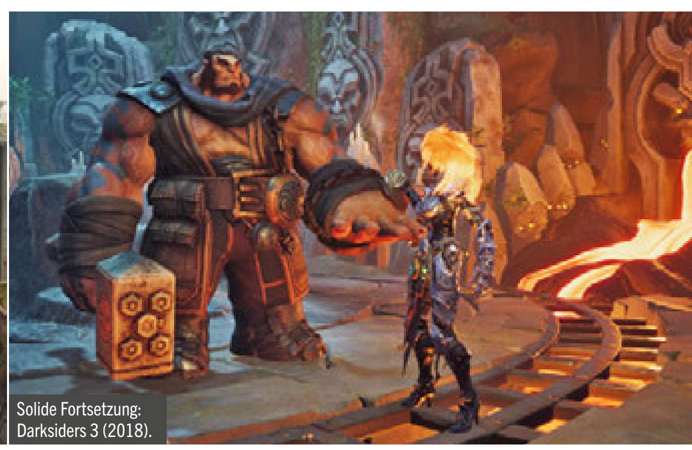
Nordic Games trieb nun seinen Einstieg in die Videospielbranche weiter konsequent voran. 2011 kauften die Schweden den österreichischen Publisher JoWooD Entertainment und damit auch die Rechte an populären Marken wie Spellforce, Aquanox und Die Gilde. Gleichzeitig wurde die Nordic Games GmbH gegründet und der Firmensitz nach Wien verlegt. 2013 sicherte sich Nordic Games die Rechte am Echtzeittaktikspiel Desperados und dem Action-Adventure Silver von Atari. Und eben im selben Jahr auch die THQ-Titel und -Marke. Das Muster war nun deutlich erkennbar. Nordic Games kaufte zu einem relativ kleinen Preis bekannte, etablierte, teils frische, teils aber auch untote, fast in Vergessenheit geratene Marken von finanziell angeschlagenen Rechteinhabern.

2014 setzte Nordic Games seine Einkaufstour fort und erwarb mehrere Markenrechte des insolventen deutschen Publishers dtp Entertainment. Dazu gehörten beispielsweise die Black-Mirror-Serie sowie die Spiele der Bremer Adventure-spezialisten House of Tales (unter anderem The Moment of Silence). 2015 erwarb Nordic Games weitere bekannte Marken: den Ego-Shooter Men of Valor, das Echtzeit-Taktikspiel Nexus: The Jupiter Incident und das Echtzeit-Strategiespiel Codename: Panzers. Zugleich begann Nordic Games nun, die alten Marken wiederzubeleben. Zunächst allerdings überwiegend als Neuauflage. 2015 erschien Darksiders 2: Deathinitive Edition für PC, Xbox One und PS4. 2016 folgte Darksiders: Warmastered Edition für dieselben Plattformen. Zudem erschien die Jubiläumsausgabe Titan Quest: Anniversary Edition, zunächst nur für PC, zwei Jahre später auch für Xbox One, PS4 und Nintendo Switch. Im selben Jahr änderte Nordic Games seinen Namen in THQ Nordic, um nach eigener Aussage den populären Namen zu nutzen und den nächsten Level zu erreichen.


Düsterer, stimmungsvoller Ego-Shooter: S.T.A.L.K.E.R.: Chadow of Chernobyl (2007).

An der strategischen Ausrichtung änderte sich nichts. 2017 kaufte THQ Nordic den Offenbacher Entwickler Black Forest Games (Giana Sisters: Twisted Dreams). Im Jahr 2017 veröffentlichte Spiele: das zum Release nahezu hoffnungslos verbuggte Spellforce 3, das fast ausschließlich im deutschen Sprachraum positiv aufgenommene Action-Rollenspiel Elex des Essener Entwicklers Piranha Bytes und die mittelmäßige Adventure-Neuauflage Black Mirror. Gut geht anders. 2018 folgte mit dem Kauf des deutschen Publishers Koch Media (inklusive Tochterfirma Deep Silver) der nächste große Deal. THQ Nordic sicherte sich damit die Rechte an ehemaligen THQ-Spieleserien wie Saints Row und Homefront. 2019 gingen die tschechischen Warhorse Studios, die Entwickler des kontrovers diskutierten Rollenspiels Kingdom Come: Deliverance, in den Besitz von Koch Media beziehungsweise THQ Nordic über. Weitere hinzugekaufte Marken: die Ego-Shooter-Reihe Timesplitters, der Schleich-Shooter Second Sight und das Action-Rollenspiel Kingdoms of Amalur. Mit dem Release von Darksiders 3 (2018) bewies THQ Nordic nach diversen Enttäuschungen dann doch noch, dass sie auch gute Spiele zu altehrwürdigen Marken machen können. Insofern können Fans durchaus hoffnungsfroh kommenden Titeln wie Desperados 3 und Aquanox: Deep Descent entgegenblicken. ❑


Das kräftig gehypte Homefront (2011) war ein kommerzieller Flop.


Solide Fortsetzung: Darksiders 3 (2018).

2011: Nordic Games kauft JoWood Entertainment.



2011/2012: Mehrere kommerzielle Flops. THQ geht pleite.



2013/2014: Nordic Games kauft die Rechte zahlreicher THQ-Titel sowie die THQ-Marke.





2016: Änderung in THQ Nordic



2018: THQ kauft Koch Media und dessen Tochterfirma Deep Silver.





Kanonen an der Hauswand: So sieht es aus, wenn sich ein Entwicklerstudio voll und ganz einem Spiel verschreibt. (Quelle: Medienagentur plassma / Emily Schuhmann)

Sea of Thieves: Zu Besuch bei Rare

Schaffen es die Entwickler, das Ruder trotz Gegenwind noch mal herumzureißen?

Von: Emily Schuhmann, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Seit einem knappen Jahr können Spieler in Sea of Thieves dem virtuellen Piratendasein frönen – und das feiern die Entwickler von Rare bald mit einem großen Update. Wir haben die Briten besucht und herausgefunden, warum es sich lohnt, das Piraten-MMO noch mal aus der Schatzkiste zu kramen.

Landratten aufgepasst! Wer von euch hat es als Kind auch geliebt, den Holzsäbel „klirren" zu lassen oder Nervensägen wie die kleine Schwester über die Planke (aka Bettkante) zu schubsen? Das Leben als Freibeuter lockt mit Abenteuern und Freiheit – wer könnte dem schon widerstehen? Kleine Piraten werden allerdings irgendwann erwachsen und oft verblasst der Kindheitstraum. Oft, aber nicht immer. Und für all diese Träumer gibt es Spiele wie Sea of Thieves.

Zu sagen, Microsofts Vorzeigespiel für die Xbox-Familie hätte eine bewegte Vergangenheit hinter sich, wäre eine ziemliche Untertreibung. Im Laufe der letzten vier Jahre – so lange ist die Ankündigung des Spiels mittlerweile tatsächlich her – hat sich das Piratenabenteuer ganz schön verändert. Es hat nicht nur seine einst angedachte Konsolenexklusivität eingebüßt, sondern auch zahlreiche neue Mechaniken, Herausforderungen und Geschichten dazugewonnen.

Gleich zu Beginn unseres Besuchs im Rare-Hauptsitz in Twycross, Großbritannien, wird klar: Die Entwickler haben keine Minute an ihrem Projekt gezweifelt

Für die Entwickler stand von Anfang an fest, dass sie in engem Kontakt mit der Community stehen wollen. Deshalb bauten sie schon früh ein Studioset für Entwicklertagebücher und Videoansprachen. Design Director Mike Chapman fühlt sich in der Rare-eigenen Taverne sichtlich wohl. (Quelle: Medienagentur plassma / Emily Schuhmann)

– fast das komplette Studio ist mit Sea-of-Thieves-Memorabilia geschmückt. Mit dem kostenlosen Anniversary Update wollen sie ihrem Spiel nun die Krone aufsetzen: Seit dem 30. April 2019 erwarten euch heiße Arenakämpfe, Quests, die der Spielwelt Leben einhauchen, und vieles mehr. Nicht schlecht für einen Titel, der einen eher unglücklichen Launch hingelegt hat.

Flaute beim Start

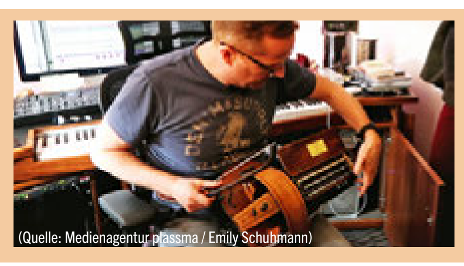
Wir erinnern uns: Trotz großer Aufmerksamkeit seitens Presse und Spielerschaft liefen die ersten Tage bei Sea of Thieves alles andere als optimal. Der Spieleransturm sorgte für Serverprobleme; es kam zu Login-Fehlern, verzögerten Ingame-Belohnungen und zu spät freigeschalteten Achievements. Diejenigen, die es ins Spiel schafften, waren meist ernüchtert: Wo waren die versprochenen Abenteuer? Wo die epischen Schlachten und Schatzsuchen? Stattdessen durftet ihr Hühner fangen und diese zum nächstgelegenen Außenposten bringen. Nicht gerade das, was man sich vorstellt, wenn man vom wilden Piratenleben träumt!

Für Otto Normalspieler fehlte bei Sea of Thieves einfach der Tiefgang. Was für den einen ein Sandkasten mit unbegrenzten Möglichkeiten ist, ist für den anderen ein großer Haufen Nichts. Keine Geschichte, die einen an die Hand nimmt, kein konkretes Ziel vor Augen – damit kommt nicht jeder klar. Und dann gibt es natürlich noch das kleine Problem, dass Sea of Thieves ohne Mitspieler nur wenig Sinn ergibt. Wie es bei MMOs so oft der Fall ist, sind Solisten auch hier eher fehl am Platz.

Beeindruckende Statistiken: Diese Grafik fasst alle Aktivitäten des letzten Jahres in und um Sea of Thieves zusammen. (Quelle: Rare)

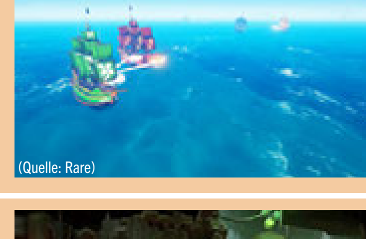
WISSENSWERTE FAKTEN ZUR MUSIK IN SEA OF THIEVES

Die Drehleier ist nicht einfach zu spielen. Komponist Robin Beanland hat das spezielle Streichinstrument mittlerweile dennoch liebgewonnen und zeigt hier gerade seine Künste.



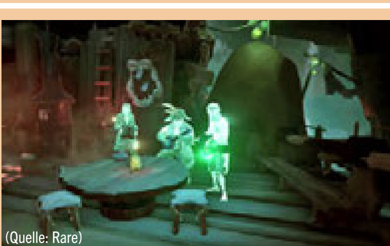
(Quelle: Medienagentur plassma / Emily Schuhmann)

Ursprünglich gab es in Sea of Thieves Musikstücke, die einsetzten, wenn ein anderes Schiff sich näherte. Die Entwickler wollten euch allerdings keine Emotionen aufdrücken und legten die Melodien deswegen erst einmal zu den Akten.



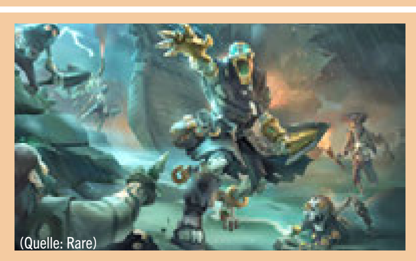
(Quelle: Rare)

Seit Spieler entdeckten, dass in Sea of Thieves ein Banjo spielender NPC existiert, sind sie ganz scharf auf das Instrument. Aufgrund technischer Einschränkungen könnt ihr bisher noch nicht selbst in die Saiten greifen, aber das soll sich in Zukunft ändern.



(Quelle: Rare)

Wann immer es in Sea of Thieves gruselig wird, hört ihr scharfe Missklänge. Habt ihr euch schon mal gefragt, welches Instrument solche Töne von sich gibt? Die Antwort: Ein alter, verstimmter Flügel, der quasi als Harfe missbraucht wird.



(Quelle: Rare)

Allerdings verging vielen Spielern nach dem Release schon viel früher die Lust: Rare präsentierte bei der Charaktererstellung ein Piraten-Roulette mit zufällig generierten Avataren – ein echter Editor mit zahlreichen Reglern und Optionen fehlte. Ein merkwürdiges System für ein Spiel, dessen horizontales Fortschrittssystem auf kosmetischen Gegenständen fußt. Das eigene Schiff schick zu machen hat natürlich was, aber das eigene Alter Ego sollte ebenfalls Individualität bieten. Die Folge: Zahlreiche Spieler berichteten in Online-Foren von stundenlangem Charakterwürfeln und der damit einhergehenden Unlust, überhaupt in See zu stechen.

Vom Schiffsjungen zur Piratenlegende

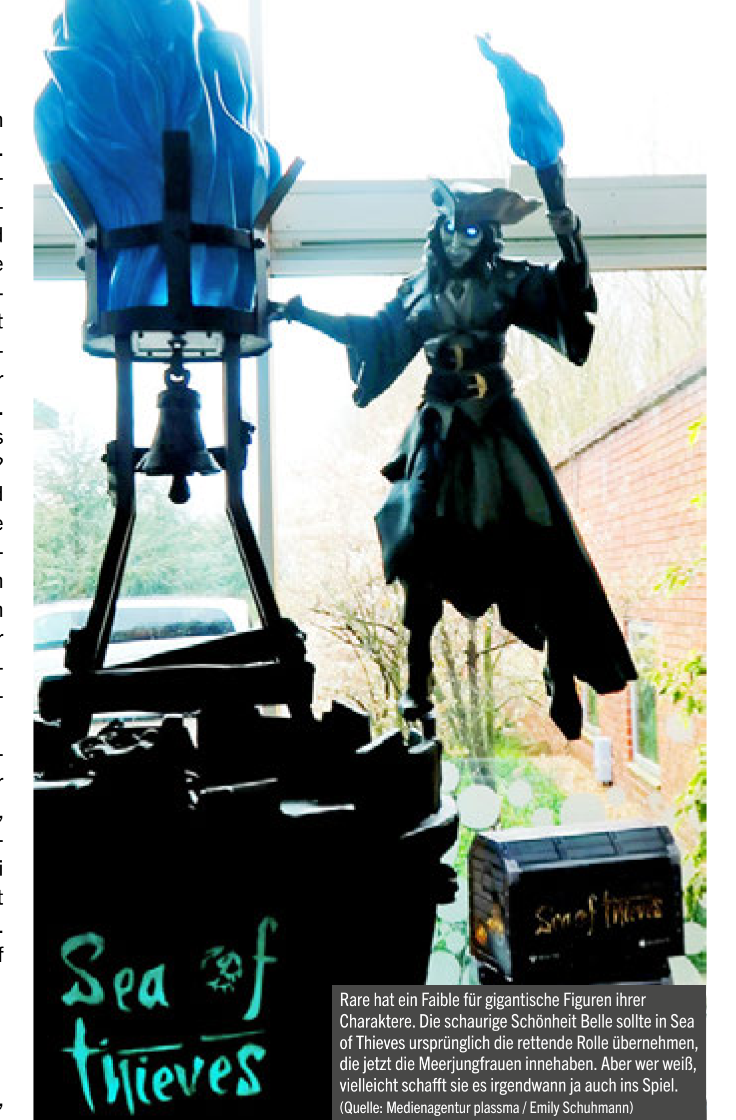
Tatsache ist: Sea of Thieves kann unglaublich viel Spaß machen. Die bunte, comichafte Grafik und das hervorragende Audiodesign wecken die Sehnsucht nach Seeluft und langen Nächten voller gelallter Lieder und Gelächter. In einer Gruppe mit Gleichgesinnten wird die Kontrolle der Schaluppe oder der größeren Galeone zum Kunstwerk: Jeder Spieler ist ein Rädchen, das perfekt ins nächste greift. Anker lichten, Segel hissen und stets den Horizont nach Inseln und fremden Segeln absuchen – das sorgt für reichlich Freibeuter-Flair. Ihr selbst schreibt in Sea of Thieves die Geschichte. Und manchmal handelt sie eben auch davon, wie ihr bei voller Fahrt versehentlich vom Boot gesprungen und von einem Hai gefressen worden seid.

Die Tierwelt ist euch in diesem Spiel ohnehin nicht wohlgesinnt. Vor allem die leicht zu übersehenden Giftschlangen können ein großes Ärgernis sein. Und dann sind da natürlich noch die Skelette: Die nette Variante der knochigen Gesellen ist und bleibt tot und macht die Welt lebendiger. Beispielsweise ein Kerl mit Anker am Fuß, der sich am Strand einer Insel sonnt. Da fragt man sich als Spieler: Was hat der arme Tropf verbrochen? Wie kommt es, dass er an Land und nicht unten im Meer liegt? Die andere Art Skelett hat den Tod indes so liebgewonnen, dass sie ihn mit euch teilen will. Trefft ihr auf ein solches Exemplar und ist euch euer Leben lieb, dann solltet ihr entweder gut zu Fuß oder geübt im Umgang mit Waffen sein.

Auf dem Weg zur Piratenlegende findet ihr also Kisten voller Gold, durchsegelt die Weltmeere, fangt Federvieh, kreuzt die Donnerbüchsen und Säbel mit allerlei Halunken und begegnet vielleicht sogar dem mächtigen Kraken. Das war einmal alles, was Sea of Thieves zu bieten hatte.

Riesenhaie, Skelettschiffe und jede Menge Nebel

Die Betonung liegt auf „war“, denn die Entwickler bei Rare haben in den letzten Monaten auf ihre Spieler gehört und sogar Entscheidungen getroffen, die ihren ursprünglichen Ideen widersprechen. Beispiel gefällig? „Jedes Segel am Horizont ist eine Crew aus echten Spielern.“ Mit diesem Slogan wurde anfangs massiv geworben – KI-Gegner sollten sich nicht in Geschichten und Gefechte auf hoher See einmischen. Mit dem kostenlosen Cursed-Sails-Update von Ende Juli 2018 änderte sich das und die Skelettschiffe begannen ihre Kaperfahrten.

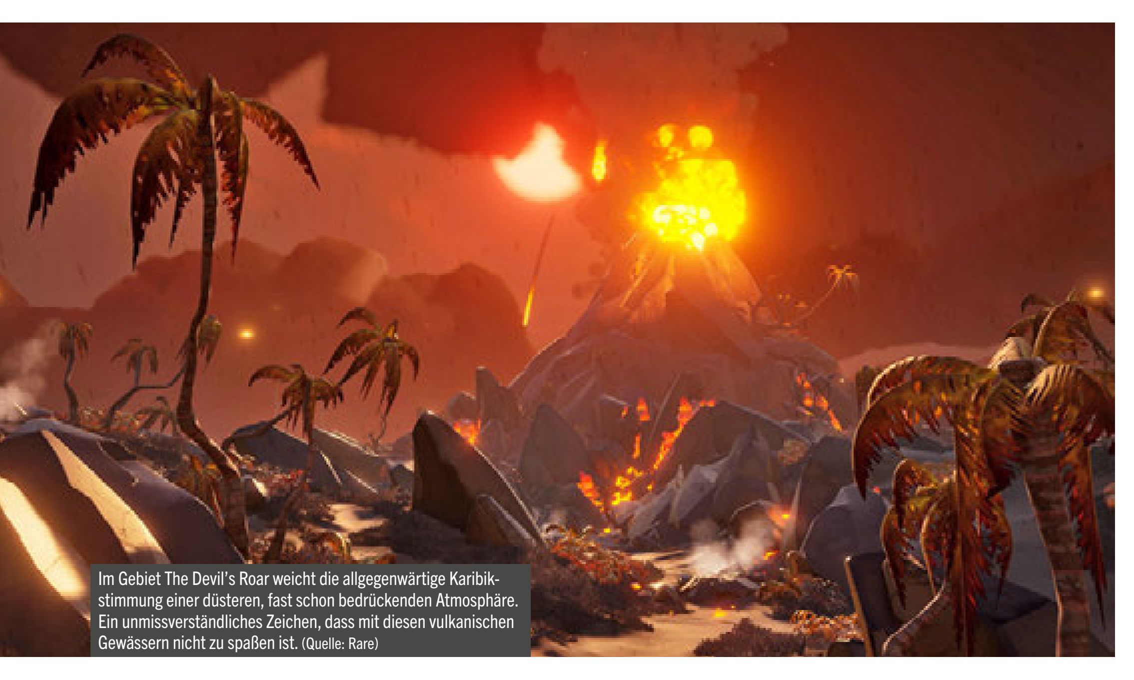


Rare hat ein Faible für gigantische Figuren ihrer Charaktere. Die schaurige Schönheit Belle sollte in Sea of Thieves ursprünglich die rettende Rolle übernehmen, die jetzt die Meerjungfrauen innehaben. Aber wer weiß, vielleicht schafft sie es irgendwann ja auch ins Spiel. (Quelle: Medienagentur plassma / Emily Schuhmann)

Die anderen – ebenfalls allesamt kostenlosen – Mini-Erweiterungen The Hungering Deep, Shrouded Spoils und Forsaken Shores erfrischten mit kurzen Kampagnen, neuen Mechaniken, neuen Gegnern und sogar neuen Arealen. Anfangs sah das Spiel auf jedem Bildschirm ungefähr gleich aus. Doch mit jedem Content-Update erweiterte Rare die Welt ein kleines bisschen, sie wurde vielfältiger. Sturm, Regen, Nebel, Blitze, Tentakel, kochendes Meer und nicht enden wollende Zahnreihen im klaffenden Maul der Megalodons: Mit etwas Pech könnt ihr in Sea of Thieves mittlerweile regelrechte Albtraumszenarien erleben, die mit Piratenidylle so gar nichts mehr zu tun haben. Das lockt natürlich Schaulustige an.

Plötzlich heuern sogar große Streamer an

Es hat sich herumgesprochen: In Sea of Thieves tut sich etwas. In den letzten Monaten erlebte das MMO eine wahre Flut an Aufmerksamkeit, weil ihm der bekannte Streamer „Summit1G“ eine zweite Chance gab. Tausende schauten ihm dabei zu und andere Twitch-Größen wie „DrDisrespect“ ließen sich ebenfalls von Sea of Thieves inspirieren. Selbst „Ninja“, der sich eigentlich dem


Im Gebiet The Devil's Roar weicht die allgegenwärtige Karibikstimmung einer düsteren, fast schon bedrückenden Atmosphäre. Ein unmissverständliches Zeichen, dass mit diesen vulkanischen Gewässern nicht zu spaßen ist. (Quelle: Rare)

Battle-Royale-Shooter Fortnite verschrieben hat, versuchte sein Glück als Seefahrer. „Summit1G“ überholte „Ninja“ dank seiner Piraten-Streams sogar in Sachen Twitch-Abonnenten.

Design Director Mike Chapman erklärt dazu im Interview: „Ich würde gern sagen, dass es keine Überraschung war; dass wir das alles erwartet haben. Aber ich denke, dass wir uns diese Aufmerksamkeit erarbeitet und verdient haben.“

Parallel zur neuen Streamer-Popularität schossen auch die Spielerzahlen von Sea of Thieves in die Höhe. Passenderweise befand sich der Trailer für das Anniversary Update bereits in den Startlöchern und so konnten die Entwickler ihre Netze nach einer unerwartet großen Gruppe potenzieller Spieler auswerfen. Vielleicht hat in Twycross sogar der eine oder andere Sektkorken geknallt. Doch welchen Entwickler würde es nicht freuen, wenn das eigene Baby plötzlich so viel positive Aufmerksamkeit erfährt? Eine wichtige Gruppe konnte sich allerdings nicht so richtig mitfreuen: der harte Kern der Community.

Der Piratenkodex gilt auch auf virtuellen Wellen

In Sea of Thieves gibt es kaum Regeln; Vogelfreiheit ist schließlich eine der großen Verführungen des Piratendaseins. Eine Gesellschaft funktioniert aber nun mal besser mit Vorschriften und so entwickelte sich im Spiel eine Art Piratenkodex. Angefangen hat alles mit dem sogenannten „Parley“-Recht, einer Aufforderung zu friedlichen Verhandlungen, um die im Voicechat gern mal in bestem Piratenakzent gebeten wird – ein knurrendes „Arrrrr!“ inklusive.

Durchkreuzt ein ganz in schwarz-rot gewandetes Schiff euren Weg, heißt es Obacht, denn diese Farben sind meistens ein Zeichen für Aggressivität und dem Wunsch nach Seeschlachten. Pech für alle Pazifisten, die diese Farbkombination mögen. Für friedliebende Piraten – ja, auch die soll es geben – ist das wichtigste Signal das Seefahrer-Äquivalent der weißen Flagge: gen Himmel gerichtete Kanonen. Es lohnt sich zudem, euer Morsealphabet aufzufrischen, denn über die Schiffslaternen lassen sich so auch über größere Entfernungen Nachrichten verschicken.

Diese ungeschriebenen Gesetze konnten sich in Sea of Thieves nur aufgrund der kompakten Spielerschaft entwickeln und etablieren. Nach dem missglückten Start blieben nur die wirklich Interessierten dem Meer der Räuber treu. Und genau diese Spieler haben jetzt ein Problem mit dem eher verpönten Spielstil der Streamer, die sehr aggressiv vorgehen, um ihren Zuschauern sensationelle Szenen zu garantieren. Ist ja auch irgendwie logisch, denn wer schaut schon jemandem zu, der nur stundenlang friedlich Schatztruhen ausgräbt?

„Wir hören auf unsere gesamte Community. Dieser Schwung an Interesse wird uns nicht plötzlich dazu bringen, alles Bisherige über Bord zu werfen“, kommentiert Mike Chapman die aktuelle Situation und dürfte damit auch hartgesottene Sea-of-Thieves-Fans beruhigen.

Auch Piraten feiern Geburtstag

Im Anniversary Update zeigen die Entwickler erneut, was sie können – und vor allem, dass sie das Spieler-Feedback ernst nehmen. Die bisherigen Updates waren nur ein Vorgeschmack, eine Vorspeise. Und jetzt kommt der Hauptgang! Aber was genau bietet das Anniversary Update?

FÜNF WEITERE PIRATENSPIELE, DIE IHR KENNEN SOLLTET

SID MEIER'S PIRATES! (1987)

Der Klassiker Sid Meier's Pirates! darf an dieser Stelle schon allein wegen seines Namens nicht fehlen. Vor der Civilization-Reihe entwickelte Entwickler-Legende Sid Meier unter anderem diese dynamische und in einer offenen Spielwelt angesiedelte Genre-Mischung aus Piratenrollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation. Wenn ihr das Meisterwerk seinerzeit auf C64 und Co. verpasst habt, könnt und solltet ihr es anhand des 2004 veröffentlichten Remakes (u.a. für PC, Xbox, Xbox 360, Wii und iOS erhältlich) unbedingt nachholen. Es lohnt sich!


Quelle: Moby Games

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990)

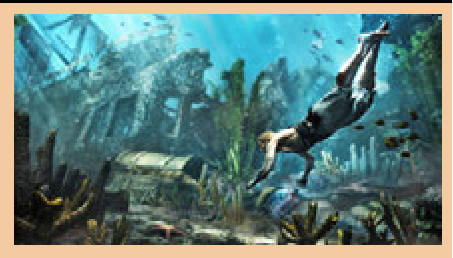
Ron Gilberts legendäres Adventure erzählt die witzige Geschichte von Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood und hat neben fantastischen Rätseln mehr Charme in einem Pixel als so manches moderne Spiel in seiner Gesamtheit. Wer's moderner mag, greift zur Special Edition, die 1080p-Grafik, einen neuen Soundtrack, englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln) und eine überarbeitete Steuerung bietet. Teil 2 (1991) und 3 (1997) sind ebenfalls großartige Abenteuerspiele, Teil 4 fällt mit seiner 2,5D-Polygon-Optik und der hakeligen Steuerung hingegen spürbar ab. Telltale Games veröffentlichte zudem 2009 mit dem Quasi-Nachfolger Tales of Monkey Island ein in fünf Episoden unterteiltes 3D-Adventure, das aber nicht ganz an frühere Glanzzeiten anschließen konnte.



Quelle: LucasArts

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG (2013)

In Assassin's Creed 4: Black Flag erlebt ihr das goldene Zeitalter der Piraterie, in dem Freibeuter in der Karibik Land und See kontrollierten. In der Rolle des jungen Edward Kenway macht ihr im Jahr 1715 mehrere Inseln wie Jamaika, Kuba und die Bahamas unsicher und begegnet dabei unsterblichen Seefahrerlegenden wie dem englischen Piraten Blackbeard. Das Action-Adventure begeistert mit seinem unverbrauchten Szenario, einer spannenden Handlung, prächtigen Schiffen, spielerisch gelungenen Seeschlachten sowie zahlreichen Schätzen und Geheimnissen, die es zu entdecken gilt.



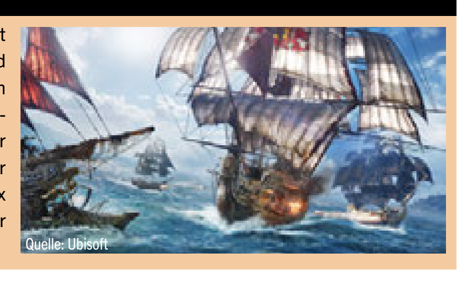
ATLAS (2018)

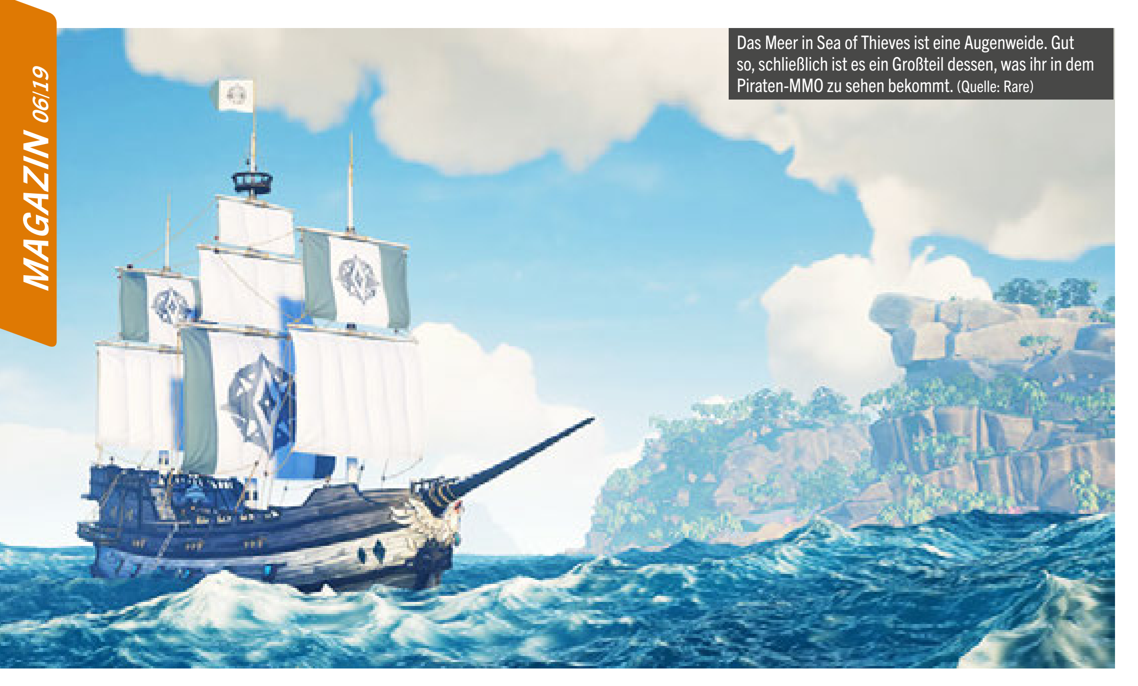
Statt auf Dinosauriern reitet ihr in diesem via Steam Early Access (und demnächst auch via Xbox Game Preview) erhältlichen Survival-MMO auf den Wellen. Davon abgesehen ähnelt das in der First-Person-Perspektive spielbare Atlas jedoch seinem Schwestertitel Ark: Survival Evolved in vielerlei Hinsicht – gigantische Ausmaße, nicht enden wollende Möglichkeiten und diverse technische Probleme inklusive. Das Piraten-Game ist für entdeckungsfreudige Naturen dennoch einen Blick wert, denn die gleichzeitig von bis zu 40.000 Freibeutern bevölkerte XXL-Spielwelt bietet euch jede Menge Möglichkeiten, darunter individualisierbare Schiffe nebst eigener Crew, Inselfestungen, PvE- und PvP-Schlachten auf offener See, fette Monster mit mythologischem Einschlag und allerlei Verbesserungsmöglichkeiten für den eigenen Helden.


Quelle: Studio Wildcard

SKULL & BONES (2019)

Ubisofts kommendes Freibeuter-MMO Skull & Bones entstammt der Seekriegs-Mechanik von Assassin's Creed 4: Black Flag und stellt realistisch angehauchte, dramatische Gefechte zwischen Piraten im Indischen Ozean des 18. Jahrhunderts in den Vordergrund. Dank verschiedener ausbaubarer Schiffsklassen, diverser Spielmodi, einer atmosphärischen Open World und zahlreicher Geheimnisse könnte das in diesem Jahr für PC, PS4 und Xbox One erscheinende Spiel zum Piraten-Hit avancieren. Und der Krake darf natürlich auch hier nicht fehlen.


Quelle: Ubisoft


Das Meer in Sea of Thieves ist eine Augenweide. Gut so, schließlich ist es ein Großteil dessen, was ihr in dem Piraten-MMO zu sehen bekommt. (Quelle: Rare)

Die zwei größten Neuheiten sind die sogenannten Tall Tales und der PvP-Modus The Arena, doch dazu gleich mehr. Zudem dürft ihr euch auch auf etwas freuen, das schon lange auf den Wunschzetteln vieler Spieler stand. Nein, es sind leider nicht die von vielen Spielern ersehnten Haustiere. Aber es hat mit Tieren zu tun, denn bald könnt ihr eure Angelruten nach 50 verschiedenen Fischarten auswerfen. Seid ihr dabei erfolgreich, wartet gleich die nächste neue Mechanik auf euch: Kochen. Gekochte Gerichte bieten neben mehr Abwechslung auf eurem Speiseplan noch einen weiteren Vorteil. Anstatt nur eure Lebenspunkte zu heilen, füllen sie den wichtigen Balken über einen längeren Zeitraum hinweg. Kochen und Fischen sind die Spezialitäten einer neuen Handelskompanie: „Der Ruf des Jägers", angeführt vom heimkehrenden Wanderer Merrick, bietet neben kosmetischen Belohnungen auch einen neuen Weg, um zur Piratenlegende aufzusteigen

Noch immer nicht genug? Keine Sorge, die Liste geht noch weiter. Ab dem Anniversary Update können wichtige Teile des Schiffs, wie etwa der Hauptmast oder das Steuerrad, zerstört werden. Und mit den Harpunen bekommt ihr ein neues Spielzeug mit vielseitigen Einsatzmöglichkeiten spendiert. Nutzt beispielsweise einen Felsen als Ankerpunkt, um rasant die Richtung zu wechseln. Ein Halunke macht sich mit eurer Beute aus dem Staub? Einfach die Truhe anvisieren, feuern und einholen. Das Ganze funktioniert übrigens auch mit Fässern, Piraten oder Schiffen. Gerüchteweise sollen sich ferner gewisse Riesenhaie hervorragend als Zugtiere eignen …

So viel mehr als nur Seemannsgarn

Wie schon erwähnt, hat das Anniversary Update zwei Hauptaspekte. Einer davon sind die sogenannten Tall Tales. Dahinter verbirgt sich etwas, das zahlreiche Sea-of-Thieves-Spieler seit ihrem ersten Abstecher auf das Meer der Räuber vermisst haben: richtige, spielbare Geschichten. Die erste besteht aus neun Kapiteln, trägt den Namen Shores of Gold und handelt von der Suche nach einem verloren geglaubten Ort voller Reichtümer.

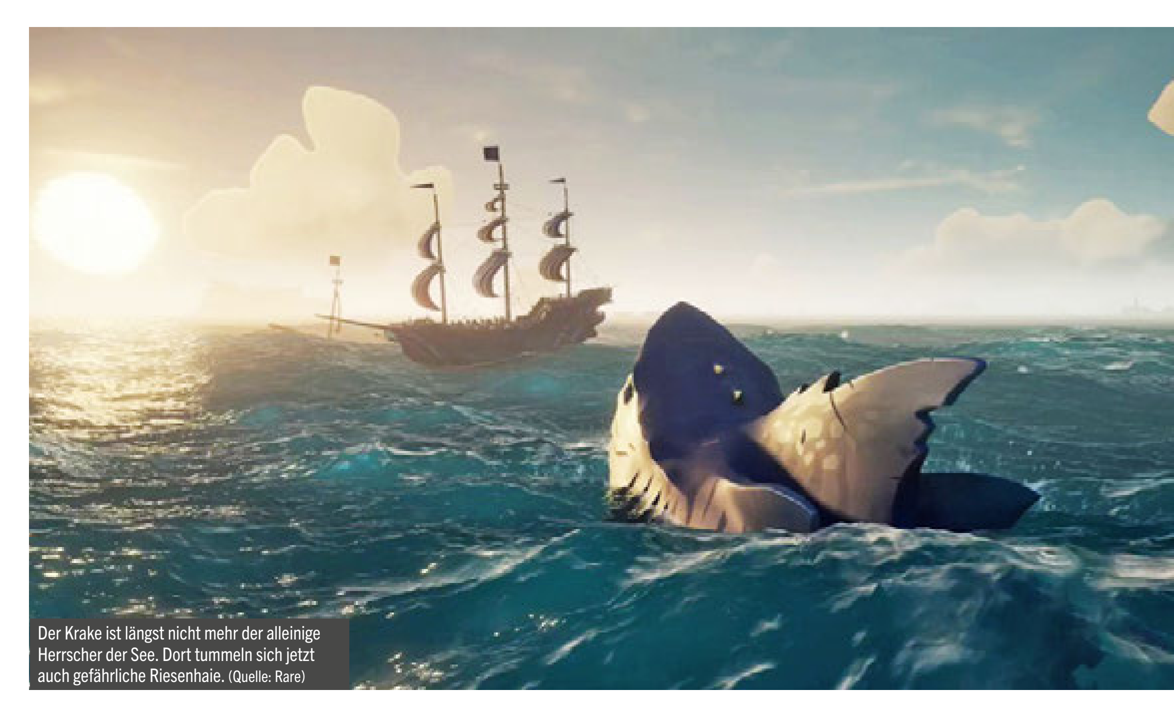
Bei unserem Studiobesuch durften wir den ersten Abschnitt bereits kurz vor Release testen – und waren schon damals begeistert! Ein Logbuch nach Hinweisen durchsuchen, den Spuren zu einer versteckten Truhe folgen, mit dem Totem darin eine Geheimtür öffnen und dann ein weiteres Rätsel lösen, während sich die Höhle langsam mit Wasser füllt – das macht Laune und erinnert nicht von ungefähr an einen gewissen berühmten Archäologieprofessor. Mike Chapman verriet uns im Interview, dass Steven Spielbergs Indiana-Jones-Filme zu seinen Lieblingen zählen.

Allerlei Gefahren, tragische Liebesgeschichten und überraschende Entdeckungen – all das und mehr soll euch in den Tall Tales erwarten. Auf eurer Reise sammelt ihr aber nicht nur Erfahrungen, sondern auch neue Ausrüstung wie eine befüllbare Truhe. Wer einmal eine Schiffsladung erbeuteter Schädel einzeln beim „Seelenorden" abliefern musste, stößt jetzt vermutlich Jubelschreie aus. Allerdings werden es dank der Truhe diebische Spieler ebenfalls einfacher haben, sich zu bereichern. Sogar die Quest-Gegenstände können euch gestohlen werden. Dann müsst ihr zwar von vorn anfangen, aber immerhin ändert sich eure Aufgabe ein wenig.

Apropos: Startet ihr ein Kapitel neu, bekommt ihr andere Hinweise und landet dementsprechend an anderen Orten. Nur so können die Entwickler garantieren, dass es nicht zu Schlangenbildung und Raufereien kommt, beispielsweise vor der Rätselhöhle des ersten Akts. Ihr befindet euch schließlich nach wie vor in einer geteilten Welt und nicht etwa in einer abgeschotteten Instanz – und das macht die ganze Sache noch etwas spannender.

Die Arena ruft!

Wem Sea of Thieves trotz Seemonstern, Skelettschiffen und Seeschlachten noch immer zu friedlich ist, der wird sich im neuen PvP-Spielmodus The Arena wie zu Hause fühlen. Ausgangspunkt hierfür ist die Taverne der neuen Handelskompanie „Die Säbelrassler". Anführer der Gruppe sind die Zwillinge und erbitterten Rivalen Lesedi und DeMarco Singh, die Lesern des Sea-of-Thieves-Comics bekannt vorkommen sollten. Haben sich alle Wettkampfteilnehmer eingefunden, geht es los: Fünf Schiffe, fünf Crews und jede


Der Krake ist längst nicht mehr der alleinige Herrscher der See. Dort tummeln sich jetzt auch gefährliche Riesenhaie. (Quelle: Rare)

Dank der mit dem Anniversary Update eingeführten Kochmechanik muss sich euer Pirat endlich nicht mehr ausschließlich von Bananen und Grog ernähren. (Quelle: Rare)

Menge emotionales Gebrüll im Voicechat stehen auf dem Programm.

Ihr habt 24 Minuten – also einen ganzen Sea-of-Thieves-Tag –, um euch so viele Punkte wie möglich unter den Nagel zu reißen. Schickt andere Spieler in ein nasses Grab, durchlöchert Schiffsrümpfe mit Kanonenfeuer und geht auf die stressigste Schatzsuche eures Lebens. Die namensgebende Arena ist ein abgesteckter Teil der Weltkarte; wenn sich darin fünf Galeonen tummeln, schrumpft das Gewässer gefühlt auf die Größe eines Goldfischglases zusammen. Und dann sollt ihr darin nicht nur überleben, sondern auch noch den zu Beginn ausgehändigten Schatzkarten folgen, denn das bringt die meisten Punkte. Allerdings reicht es nicht, die Reichtümer auszugraben – ihr müsst sie auch noch bei den „Säbelrasslern" abliefern. Logisch, dass sich das Blatt auf dieser Fahrt noch mehrmals wenden kann …

Auch bekennende Pazifisten sollten den neuen PvP-Modus nicht von vornherein abschreiben. Im Gegensatz zur offenen Spielwelt, wo euch ein dreister Dieb jederzeit eure hart erkämpften Reichtümer abknöpfen kann, gibt es hier nur Gewinner. Sogar wenn ihr auf dem letzten Platz landet, macht ihr noch einen Schritt in Richtung der neuen kosmetischen Belohnungen. Und schafft ihr es, Sekunden vor dem Ende eines Matches noch eine Truhe abzuliefern, gibt's eine berauschende Mischung aus Endorphinen und Adrenalin gratis dazu.

PvE versus PvP: Eine geteilte Zukunft?

Uns stellte sich nach unserem Studiobesuch vor allem eine Frage: Machen die Macher sich denn überhaupt keine Sorgen, dass das Update den Spalt zwischen PvE- und PvP-Fans noch weiter aufklaffen lassen wird? Seit in der ersten Woche sage und schreibe zwei Millionen Spieler in See gestochen sind, existieren in Sea of Thieves zwei Lager: Die einen wünschen sich mehr Möglichkeiten, mit anderen Spielern zu wetteifern. Die anderen wollen indes eine lebendigere Welt, in der es mehr zu tun gibt, ohne auf die Aktivität anderer Spieler angewiesen zu sein. Das Anniversary Update bietet Inhalte für beide Gruppen. Doch wie soll es dann weitergehen? Kann das Entwicklerteam beide Seiten dauerhaft glücklich machen? Für die Tall Tales gibt es bereits Zukunftspläne, weitere PvP-Modi könnten jedoch zu einer noch stärkeren Spaltung der Community führen. Anfang Mai wird das Meer der Räuber vermutlich so friedlich wie nie sein, da sich alle blutrünstigen Piraten in der Arena tummeln. Aber was passiert, wenn alle neuen Skins errungen sind und das Interesse abgeklungen ist? Mike Chapman zeigt sich entspannt: „Wir machen einfach weiter wie bisher, hören auf unsere Spieler und sehen, wohin es uns verschlägt." Na dann, ahoi! ❑



Auch Angeln ist jetzt endlich möglich. Manche Fische bevorzugen nächtliche Gewässer, während andere mit Piranhas verwandt zu sein scheinen: Sie tauchen erst dann auf, wenn es zum Kampf kommt und Blut die Wellen färbt. (Quelle: Rare)



Die neue Handelskompanie „Die Säbelrassler" hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um dafür zu sorgen, dass ihr euch bei ihnen wohlfühlt. Entspannt euch doch im Jacuzzi, während ihr auf die nächste Arenarunde wartet. (Quelle: Rare)

Dank des April-Updates und der neuen Trainingsmissionen könnt ihr in Elite: Dangerous endlich das Kämpfen trainieren.

35 Jahre **Elite**

Der Weltraum und seine unendlichen Weiten

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

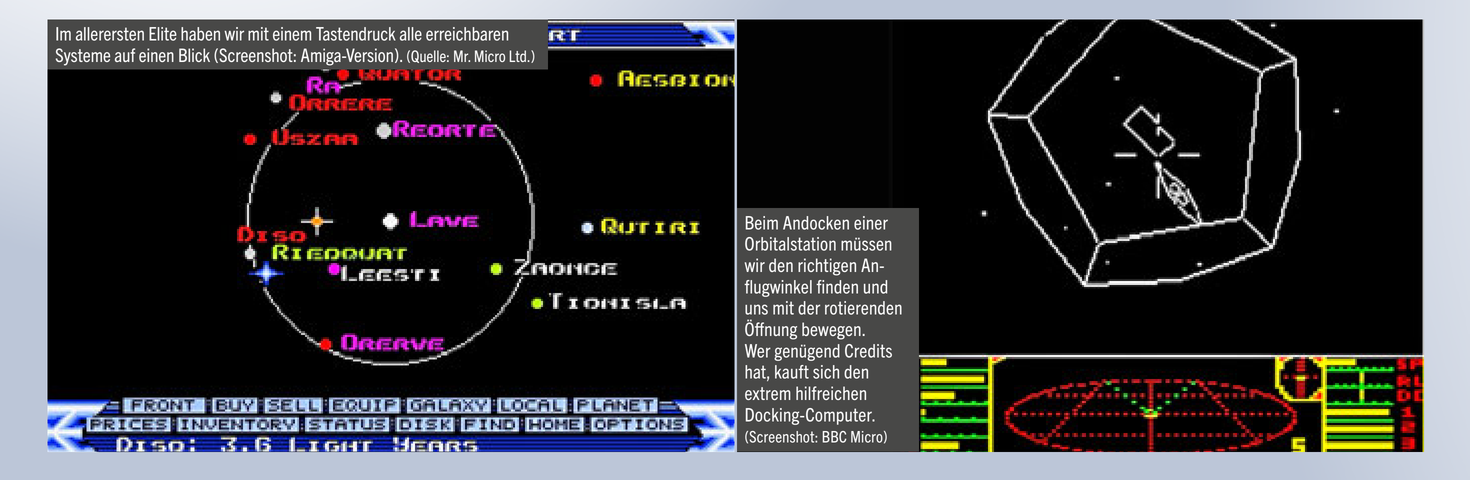
Viele Spiele sind gut, einige innovativ und wenige revolutionär. Darüber stehen nur einmalige Meisterwerke – wie Elite von Ian Bell und David Braben, einer der Ur-Väter der offenen Spielwelten und 3D-Technologien. Anlässlich des 35. Geburtstages beleuchten wir den Werdegang der langjährigen Weltraumsimulations-Serie.

Anfang der 1980er-Jahre befand sich die Welt der digitalen Spiele im Umbruch: Der große Videospiel-Crash beendete den Erfolgsboom des Atari VCS 2600, in Fernost feierte Nintendos Famicom-Konsole (hierzulande bekannt als Nintendo Entertainment System) ihren Durchbruch, und sowohl in den USA als auch in Europa waren Heimcomputer wie der Commodore 64 auf dem Vormarsch.

Während dieser Zeit kam den jungen Cambridge-Studenten Ian Bell und David Braben eine gewagte Idee: Sie wollten einen ausgefeilten Science-Fiction-Titel entwickeln, in dem Spieler per Raumschiff ein ganzes Universum erkunden und dabei möglichst viele Freiheiten genießen.

Elite: Ein völlig neues Spielgefühl

Die beiden Briten benötigten drei Jahre, bis sie ihr Vorhaben 1984 schließlich umsetzten: Elite erschien ursprünglich für den damals in Großbritannien populären Heimcomputer BBC Micro und bestand in der ersten Version aus acht Galaxien mit je 256 Planeten. Auf diesen durften Spieler zwar nicht landen, aber dafür an den im Orbit schwebenden Stationen andocken. Jede Station bot allerlei Handelswaren, darunter Lebensmittel, Computergeräte und Sklaven (!). Des Weiteren konntet ihr euer eigenes



Im allerersten Elite haben wir mit einem Tastendruck alle erreichbaren Systeme auf einen Blick (Screenshot: Amiga-Version). (Quelle: Mr. Micro Ltd.)

Beim Andocken einer Orbitalstation müssen wir den richtigen Anflugwinkel finden und uns mit der rotierenden Öffnung bewegen. Wer genügend Credits hat, kauft sich den extrem hilfreichen Docking-Computer. (Screenshot: BBC Micro)

Raumschiff mit mehr Laderaum, besseren Waffen oder einem enorm nützlichen – aber auch recht teuren – Docking-Computer ausstatten. Schließlich drehten sich die Stationen unentwegt um ihre eigene Achse, was das Ansteuern der schmalen Andocköffnung zur Geduldsprobe machte – etliche „Game Over"-Meldungen nach einem missglückten Versuch inklusive.

Das Fehlen eines klaren Spielziels war paradoxerweise die große Stärke von Elite: Ihr konntet beispielsweise als friedlicher Händler durch das Universum reisen und auf legale Weise ein kleines Vermögen verdienen. Alternativ rüstetet ihr eure Waffen auf und machtet Jagd auf harmlose Handelsschiffe. Besonders Wagemutige schlugen indes eine Kopfgeldjäger-Karriere ein und verdienten sich bei der Bekämpfung von Piraten satte Prämien. Oder ihr kralltet euch einfach einen Asteroiden-Laser und plündertet die Ressourcen lebloser Gesteinsbrocken, die durchs Digi-All purzelten.

All das mag im Jahr 2019 kaum jemanden beeindrucken, doch anno 1984 waren solche Gameplay-Freiheiten unerreicht. Die meisten Spieleentwickler jener Zeit setzten auf klassische Plattformhüpfereien (Jumpman, Manic Miner) oder simple Ballerorgien (Defender, Zaxxon). Sogar komplexere Titel beschränkten sich auf eine Handvoll Spielbildschirme (etwa der Action-Strategie-Mix Archon), bestanden aus Textwüsten (beispielsweise Infocoms Sci-Fi-Adventure Suspended), oder sprachen nur den geduldigen Strategiejunkie an (siehe den Taktik-Klassiker Eastern Front). Elite hingegen war riesig, innovativ und obendrein dreidimensional. Obwohl es sich um ein recht langsames Spiel handelte und die Reise zu einem Planeten mehrere Minuten Zeit in Anspruch nahm, faszinierte die bahnbrechende Technik. Wir konnten uns frei in alle Himmelsrichtungen bewegen, während Orbitalstationen sowie fremde Raumschiffe in Form von Drahtgittermodellen perspektivisch korrekt dargestellt wurden. Das gut durchdachte Radar sorgte zudem für den nötigen Überblick und verhinderte Orientierungsprobleme.

Als kleiner Bonus bot die Ur-Version von Elite zwei Geheimmissionen, die erst ab einer vorgegebenen Anzahl von Raumschiffabschüssen sowie dem Erreichen bestimmter Galaxien zur Verfügung standen. Solche Kleinigkeiten waren das i-Tüpfelchen, das Spieler langfristig bei der Stange hielt.

Wegweisend bis ins letzte Bit

Nun stellt sich jeder versierte Programmierer die Frage: Wie haben die Entwickler das damals angestellt? Wie passte ein solch erstklassiges Spiel mit 2048 Sonnensystemen in den gerade mal 16 KByte (richtig gelesen: Kilo-Byte!) großen Arbeitsspeicher des BBC Micro (Model A)?

Zunächst einmal kitzelten Ian Bell und David Braben dank diverser Techniktricks 22 KB aus der Hardware heraus, was allerdings immer noch sehr wenig war. Schließlich kommt eine unkomprimierte Word-Pad-Datei mit 22.500 Zeichen (was ungefähr der Länge dieses Artikels entspricht) auf die gleiche Größe. Ferner wurde das Spiel komplett in Assembler geschrieben. Die Programmiersprache ist zwar sehr kompliziert und entsprechend schwer zu beherrschen, aber auch gleichzeitig schnell und perfekt zum Optimieren geeignet. Drittens wurde das gesamte Universum prozedural generiert und entstand mithilfe der sogenannten Fibonacci-Folge. Das im Jahr 1202 vom Mathematiker Leonardo da Pisa erdachte Prinzip benötigt ein paar Zahlenwerte, die, stetig aufeinander addiert, neue Daten erzeugen. Diese wandelte Elite automatisch in wesentliche Informationen wie den Namen eines Planeten oder seine Größe um. Im Endeffekt haben Bell und Braben so lange Zahlen ausprobiert, bis sie mit den daraus resultierenden Galaxien zufrieden waren.

Die hohe Qualität und die Einmaligkeit von Elite bescherte seinen Erfindern einen enormen Verkaufserfolg: Die BBC-Micro-Version ging über 100.000 Mal über die Ladentheke – ungefähr jeder fünfte Besitzer des Computers schlug zu. Die Weltraumsimulation war ihrer Zeit derart weit voraus, dass erst 1989 mit FOFT: Federation of Free Traders von Gremlin Graphics ein Konkurrent auf den Markt drängte – der allerdings technisch hoffnungslos überfordert war. Elite wurde bis 1991 für zahlreiche weitere Computersysteme sowie die 8-Bit-Konsole Nintendo Entertainment System veröffentlicht; die wichtigsten Adaptionen stellen wir in unserer Bilderreihe vor. Auch Jahre nach dem Original-Release galt das Spiel als aktueller Hit und erntete durchweg positive Kritiken. Diese Leistung war umso bemerkenswerter, weil die Grafik- und Techniksprünge in den 1980er-Jahren deutlich größer waren als heute.

Frontier: Elite 2: Ein Universum auf Lebenszeit

Die Rufe der Elite-Fans nach einem echten Nachfolger wurden allerdings immer lauter. Darüber dachten Ian Bell und David Braben schon seit der Veröffentlichung ihres Meisterwerks nach. Allerdings legten sie sämtliche Pläne rasch auf Eis, weil die damals verfügbare Hardware keinen Spielraum für eine vernünftige Weiterentwicklung des Elite-Konzepts bot.

Während Ian Bell mehr und mehr das Interesse an der Spieleentwicklung verlor, blieb David Braben am Ball und startete 1988 schließlich die Entwicklung von Frontier: Elite 2. Er benötigte fünf weitere Jahre, in denen er die Fortsetzung fast im Alleingang und praktisch ohne Ein-



Szene aus der C64-Fassung von Elite: Wir sind einem feindlichen Cobra-Raumschiff dicht auf den Fersen. (Quelle: Firebird Software)

WUSSTET IHR SCHON, DASS ...

... Elite das erste Spiel überhaupt mit einer prozedural generierten Spielwelt war? In Frontier: Elite 2 kamen erstmals Algorithmen zum Erstellen der einzelnen Sternensysteme hinzu, während Frontier: First Encounters als erstes Spiel vom Computer berechnete Planetenoberflächen sowie Texturen bot.

... die Originalversion von 1984 mit einer kleinen Novelle namens The Dark Wheel ausgeliefert wurde? Sie stammte vom 2009 verstorbenen britischen Fantasy-Autor Robert Holdstock und diente als Ersatz dafür, dass im Spiel selbst kein Platz für eine Geschichte gewesen war.

... Spieler des Ur-Elite ein echtes Abzeichen erhielten, wenn sie im Spiel den höchsten Elite-Rang erreichten und den daraufhin angezeigten Code an den Hersteller schickten?

... Stanley Kubricks Kinoklassiker 2001: Odyssee im Weltall eine wichtige Inspirationsquelle für die sich ständig rotierenden Orbitalstationen gewesen ist? Aus dem Grund ertönt auch seit der C64-Version das klassische Musikstück An der schönen blauen Donau von Johann Strauss, sobald ihr per Lande-Computer andockt.

... Ian Bell und David Braben seit den 1990er-Jahren leider zerstritten sind? Während sich Bell von der Qualität der Nachfolger Frontier sowie First Encounters distanzierte, verklagte Braben seinen ehemaligen Kollegen wegen Verleumdung, basierend auf einem Interview mit angeblichen Falschaussagen.

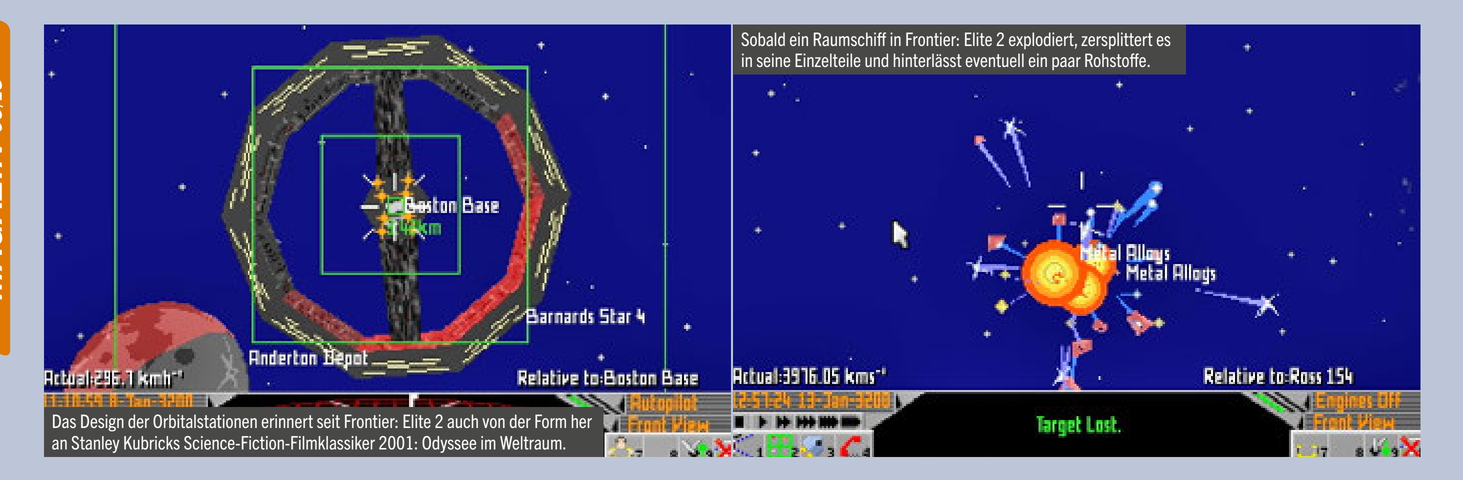
... Ian Bell fast alle Versionen von Elite auf seiner Website (http://www.iancgbell.clara.net/elite/index.htm) zum Download anbietet? Erneut kam es zunächst zu Streitigkeiten mit David Braben, bis dieser in einem Interview angab, die Weitergabe des Klassikers zu tolerieren.

... 2001 ein Freeware-Remake namens Elite: The New Kind (https://www.new-kind.com) für den PC erschien? Es wurde zunächst auf Drängen von Frontier Developments zurückgezogen, ist jedoch seit dem 30-jährigen Jubiläum der Serie für jedermann frei zugänglich.

... seit 2003 ein weiteres Remake in Form von Oolite (http://www.oolite.org) existiert und bis heute fleißig weiterentwickelt wird? Die neueste Version 1.88 ist von Oktober 2018.

... laut dem Twitter-Account der Entwickler bislang nur 0,036 Prozent des gesamten Elite-Dangerous-Universums von den Spielern bereist wurde (Stand: 26. Februar 2019)? Geht es in dem Tempo weiter, dann wäre das letzte System in schlappen 12.495 Jahren aufgedeckt!

... Frontier Developments über seine Webseite www.frontierstore.net eine physische Retail-Version von Elite: Dangerous verkauft, der sogar eine bedruckte Kurzanleitung beiliegt? Sie kostet inklusive Versand nach Deutschland moderate 31 Euro. Leider ist der drei CD starke Soundtrack von Erasmus Talbot nur noch in digitaler Form erhältlich.



Das Design der Orbitalstationen erinnert seit Frontier: Elite 2 auch von der Form her an Stanley Kubricks Science-Fiction-Filmklassiker 2001: Odyssee im Weltraum.

Sobald ein Raumschiff in Frontier: Elite 2 explodiert, zersplittert es in seine Einzelteile und hinterlässt eventuell ein paar Rohstoffe.

fluss seines alten Kollegen stemmte. Frontier: Elite 2 erschien Ende 1993 und war im Gegensatz zu seinem legendären Vorgänger eines der am kontroversesten diskutierten Werke der Spielehistorie. Braben hatte sich bei der Entwicklung vor allem auf zwei Aspekte konzentriert: ein noch größeres Universum und möglichst viel Realismus. So steckten sage und schreibe 100 Milliarden (!) Sonnensysteme im Programmcode, in denen es nur so vor Planeten und Stationen wimmelte. Erstere sahen zwar weiterhin sehr kahl aus, verbargen jedoch ab und an einen kleinen Raumhafen, auf dem ihr landen konntet.

Mehr als gewagt war die Flugsteuerung, die physikalisch möglichst korrekt sein wollte. Bestes Beispiel: Weil sich der Spieler mit seinem Schiff im luftleeren Raum befand, konnte er theoretisch bis zur Lichtgeschwindigkeit beschleunigen. Allerdings hatte die Sache einen Haken: die Trägheit. Mal angenommen, ihr hattet bereits mächtig viel Speed drauf, weshalb euer Tacho von Kilometer pro Stunde auf Kilometer pro Sekunde umschaltete. Bei einer Drehung änderte sich zu diesem Zeitpunkt erst einmal nur eure Blickrichtung. Dank Masse und Trägheit dauerte es ein ganzes Weilchen, bis die Düsen eures Schiffs vollständig gegenlenken konnten und ihr tatsächlich einen anderen Kurs eingeschlagen hattet. Gleiches galt für das Abbremsen beziehungsweise Umdrehen, weshalb ihr beim Ansteuern eines Planeten frühzeitig reagieren musstet, ansonsten knallte es.

Weil das Beschleunigen unseren physikalischen Gesetzen gehorchte und das Überbrücken richtig großer Entfernungen eine halbe Ewigkeit benötigte, konntet ihr die Zeit in Frontier: Elite 2 per Knopfdruck auf das Zehn- bis Zehntausendfache beschleunigen. Das Problem hierbei: Sobald euch ein feindliches Raumschiff abfing, schaltete das Spiel zurück in die Normalgeschwindigkeit. Und wenn ihr dann mit ein paar tausend Kilometern pro Sekunde durchs All gedüst wart, dann war das Ändern eurer Flugbahn nahezu unmöglich. Die Reise von einem System zum anderen hätte wiederum auch mit diesem Zeitraffer-Konzept viel zu lange gedauert, weshalb Frontier hier dann doch mit den Grenzen der uns bekannten Physik brach und euch einen futuristischen Hyperraumsprung gewährte.

Auch sonst drehte Braben beim Nachfolger kräftig an der Komplexitätsschraube, was in einem schwerfälligen Einstieg resultierte. Im Vergleich zum Vorgänger standen euch verschiedene Raumschiffe, deutlich mehr Handelswaren und – dank Zufallsgenerator – unzählige Missionen zur Verfügung. Eine richtige Story gab es weiterhin nicht, mit Föderation und Imperium dafür immerhin zwei verfeindete Fraktionen. Ihr konntet für beide militärische Einsätze annehmen, um auf der einen Seite Ruhm zu sammeln und euch auf der anderen unbeliebt zu machen.

Vom Kult-Hit zum Nischentitel

All das klang nach einem Traum für Weltraum-Enthusiasten. Und es gab durchaus viele Spieler, die Frontier: Elite 2 für sein gigantisches Universum, das kein Mensch zu Lebzeiten vollständig erkunden konnte, liebten. Doch während beim Vorgänger die prozedurale Technologie zum Erschaffen der Spielwelt durchweg gefeiert wurde, hagelte es plötzlich Kritik. Ein wesentlicher Grund war die allgemein gestiegene Qualität der damals veröffentlichten Spiele, weshalb es inzwischen zahlreiche Titel mit viel Inhalt, besserer Grafik und vor allem jeder Menge Abwechslung gab. So erlebten wir in der Flugsimulation Strike Commander eine ausgefeilte Story, verliefen uns in den komplexen Levels des Ego-Shooters Doom oder erkundeten im Rollenspiel Ultima Underworld 2 völlig unterschiedliche Parallelwelten.

Das Universum von Frontier war freilich deutlich größer als alle eben genannten Beispiele zusammen. Allerdings stellte so mancher Skeptiker fest: Irgendwie sah das alles gleich aus! Kein Wunder, dass sich viele Spieler fragten, wieso sie die entlegensten Ecken eines virtuellen Weltalls erforschen sollten, wenn es praktisch keinen nennenswerten Unterschied zum nahezu identischen Startsystem gab. Ähnliches galt für die per Zufallsgenerator erzeugten Missionen, die vollkommen austauschbar waren. Mehr noch: War das Original-Elite einmalig und wegweisend, so wirkte der Nachfolger verkrampft und überkompliziert. Die physikalisch korrekte Flugsteuerung schmeckte nicht jedem, weil sie Realismus gegen Zugänglichkeit und Spielspaß eintauschte. Und die Benutzerführung entpuppte sich dank überladenem Icon-System sowie den bemerkenswert umständlich zu bedienenden Sternenkarten als äußerst gewöhnungsbedürftig. Zu guter Letzt war die Grafik mit ihren knallbunten Farben und stümperhaft gezeichneten Icons eine echte Enttäuschung gegenüber der revolutionären Technik des Vorgängers. All das fiel umso mehr auf, weil just einen Monat zuvor ein anderes PC-Weltraumspiel erschien – Wing Commander: Privateer. Das Weltraumspiel hatte zwar nur eine Handvoll Planeten im Gepäck, bot ein viel



Alles andere als übersichtlich: die Systemkarte in Frontier: Elite 2.

Seit Frontier: Elite 2 schöpfen wir aus einem unbegrenzten Fundus an Missionen, um Ruhm und Reichtum zu ernten.

schlichteres Handelssystem und beschränkte sich auf eine arcadelastige Flugsteuerung. Doch dafür überzeugten hier die schicke Optik, der geniale Soundtrack und eine Story zum Anfassen.

Bis heute schwebt Frontier: Elite 2 im Limbo zwischen Genialität und Drögheit. David Braben hat unbestritten ein ganzes Universum programmiert und ähnlich wie mit Elite etwas Einmaliges geschaffen. Allerdings offenbarte es im gleichen Zuge das essenzielle Problem des prozeduralen Weltenbaus: Was nützen dem Spieler 100 Milliarden Sternensysteme, wenn sie sich wie Zwillinge gleichen? Ohne ein gewisses Maß an Fantasie ging der Spielspaß in den Keller. Wer sich hingegen darauf einließ und mit der richtigen Einstellung von fremden Sternen träumte, der verweilte Monate oder gar Jahre im virtuellen Weltall.

Frontier: First Encounters – Das vergessene Sorgenkind

1994 gründete David Braben ein kleines Studio namens Frontier Developments und schob bereits Mitte 1995 mit Frontier: First Encounters einen Quasi-Nachfolger hinterher. Was ursprünglich als Add-on geplant war, endete in einer Generalüberholung des Vorgängers. Entsprechend blieb das Grundprinzip mit seinem mächtigen Universum, beliebig vielen Missionen und unzähligen Handelsgütern bestehen. Zu den wichtigsten Neuerungen gehörte die aufgebohrte Beschaffenheit der Planeten, die nun schön hügelig und bunt texturiert waren.

Die Steuerung von Frontier: First Encounters war ebenfalls an einigen Stellen spürbar verbessert worden – vor allem, was die Handhabung des Autopiloten, die Anwahl eines Planeten und die reduzierte Anzahl an Tastenfunktionen betraf. Der letztgenannte Bonus erhielt jedoch einen Dämpfer, sobald man einen Blick auf die grafische Menüleiste warf: Waren die Icons in Elite 2 zwar hässlich, aber immerhin klar zu erkennen, so gingen jene in First Encounters im Pixelbrei unter.

Wer eine Station oder einen Raumhafen ansteuerte, der wurde mit kleinen Filmschnipseln der Händler und Auftraggeber belohnt (allerdings nur in der CD-Version). Ihr konntet erstmals Zeitungen abonnieren, die unter anderem das aktuelle Weltallgeschehen aus der Sicht der drei vorherrschenden Fraktionen kommentierten. Zudem beinhalteten sie Hinweise auf die 16 speziellen Aufträge, die Frontier Developments per Hand designt hatte.

Im Gegenzug krankte Frontier: First Encounters an zwei gravierenden Problemen, die das Spiel zum schwarzen Schaf der Serie machten: Zum einen war der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesiedelt und vergraulte vor allem Einsteiger. Ihr konntet von Beginn an auf besonders aggressive Piraten treffen, die euch in Sekunden zu Klump schossen. Wir reden hier wohlgemerkt nicht von irgendwelchen Gegnern, die man mit genügend Übung bezwingen konnte: Mit dem mickrigen Startraumschiff und ohne jegliche Waffenupgrades hattet ihr keinerlei Siegchance. Zum anderen gilt Frontier: First Encounters noch immer als das fehlerbehaftetste Spiel der Elite-Reihe. Die ursprüngliche Version war gar von massig, teilweise reproduzierbaren Abstürzen geprägt, die ganze Auftragsarten verhinderten. Grund der Misere: Der finanziell angeschlagene Publisher GameTek veröffentlichte gegen den Willen von Frontier Developments eine viel zu frühe Version des Spiels. Der Schuss ging letztlich kräftig nach hinten los. Frontier: First Encounters verkaufte sich nur ein Fünftel mal so oft wie Frontier: Elite 2.

Kompletter Neustart

Im Laufe der folgenden Jahre verlor die Marke Elite zunehmend an Faszination und Reputation, was nicht zuletzt am Genre selbst lag. Dieses stieß mit weiteren Hits von Conflict: Freespace (1998) bis Freelancer (2003) rasch an seine Grenzen, weshalb die Spieler das Interesse an den unendlichen Weiten des Weltalls verloren. Frontier Developments widmete sich deshalb erst einmal anderen Aufgaben. Das Studio mit Sitz in Cambridge produzierte unter anderem das solide Actionspiel V2000 (1998), die Themenpark-Simulation Thrillville (2006), den sympathischen Jump-&-Run-Knobler LostWinds (2008) und diverse Kinect-Spielchen für die Xbox 360. Doch insgeheim kam Firmengründer Braben nicht von Elite los: Er wünschte sich eine weitere Neuauflage seines Meilensteins, gleichwohl kein Publisher der Welt eine Finanzierung für ein solches Projekt bewilligte.

Die Rettung erfolgte mithilfe von Kickstarter: Beflügelt durch die Ambitionen des US-Indie-Studios Double Fine Production, via Crowdfunding ein neues Point-&-Click-Adventure namens Broken Age zu erschaffen, bat David Braben Anfang 2013 seine treuen Fans ebenso um einen „Vorschuss“. Mit Erfolg: So sammelte er über 1,5 Millionen Britische Pfund ein, was an-

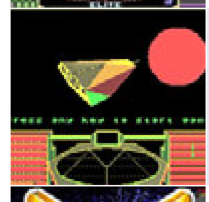
35 JAHRE ELITE IM ÜBERBLICK



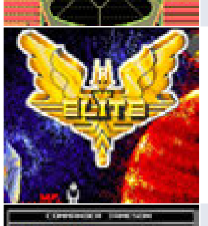
UR-ELITE
Die erste Version von Elite erschien im September 1984 für den in Großbritannien populären Heimcomputer BBC Micro sowie den technisch nahezu identischen Acorn-Electron-Computer. Während das Spiel auf Kassette leicht abgespeckt war, bot die Disketten-Version zusätzliche Features wie zwei Geheimmissionen und den Asteroiden-Laser. (Quelle: Acornsoft Limited)



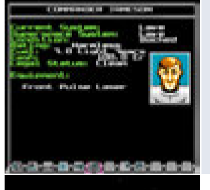
ELITE FÜR DEN C64
Die Umsetzung für den hierzulande populären Commodore 64 erschien in der ersten Jahreshälfte 1985 und war gegenüber dem BBC-Original deutlich langsamer. Dafür gibt es zwei nette Musikstücke, darunter eine Adaption von Johann Strauss' An der schönen blauen Donau, der ihr beim Andocken einer Orbitalstation per Lande-Computer lauschen konntet. (Quelle: Firebird Software)



ELITE IN VIER FARBEN
Die erste PC-Version von 1987 bot voll ausgefüllte Polygone anstatt dürre Drahtgittermodelle. Leider lief das Spiel im ungeliebten CGA-Modus mit seinem unangenehm grellen Farbschema. (Quelle: Realtime Games Software Ltd.)



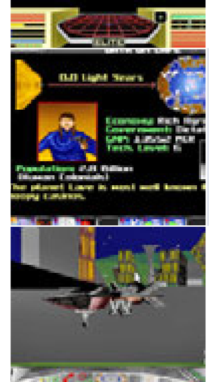
16-BIT-ELITE
Richtig bunt wurde es erst 1988 mit den nahezu identischen Adaptionen für Atari ST und Commodore Amiga. Zudem war die Framerate brauchbar, weshalb man die Versionen auch heute noch gut spielen kann. (Quelle: Mr. Micro Ltd.)



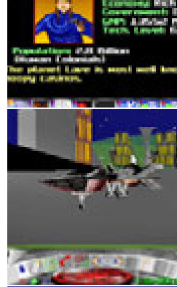
ELITE FÜR NES
Die einzige Konsolen-Version von Elite erschien 1991 für das Nintendo Entertainment System. Neben ein paar bunten Bildchen, die beispielsweise erstmals das Porträt der eigenen Spielfigur zeigten, gefiel die auf vier Knöpfe reduzierte Steuerung mit ihrem gut sortierten Icon-System. (Quelle: Anco Software Ltd.)



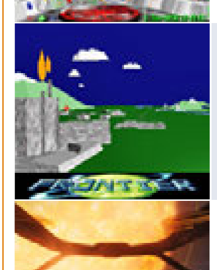
ARCELITE
Die laut vieler Spieler beste Elite-Umsetzung kam ebenfalls 1991 auf den Markt und entzückte Fans des exotischen Acorn Archimedes. Neben der flotten 3D-Grafik punktete die Version mit einer erweiterten KI, die ermöglichte, dass sich befeindete Raumschiffe vor unseren Augen bekriegten. (Quelle: Hybrid Technology)



ELITE PLUS
Abschließend erschien 1991 eine erweiterte PC-Version, die dank VGA-Modus satte 256 Farben auf einmal darstellte. Zudem zeigten kleine Icons auf einen Blick, mit welcher Taste ihr welche Funktion auslösen konntet. (Quelle: Realtime Games Software Ltd.)



FRONTIER: ELITE 2
Nach langem Warten erschien am 29. Oktober 1993 der erste, echte Nachfolger von Elite – und spaltete die Meinungen wie kein Spiel zuvor. Unbestreitbare Qualitäten trafen hier auf einige veraltete Designentscheidungen. (Quelle: Frontier Developments)



FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS
Bereits am 16. April 1995 kam ein dritter Teil von Elite auf den Markt. Ursprünglich als Add-on für Frontier gedacht, enttäuschte First Encounters aufgrund zahlreicher Bugs und eines harschen Schwierigkeitsgrades. (Quelle: Frontier Developments)



ELITE: DANGEROUS
Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne debütierte der aktuellste Teil der Serie am 16. Dezember 2014. Ursprünglich nur über die offizielle Webseite von Frontier Developments erhältlich, folgten im April 2015 eine Steam-, im Oktober 2015 eine Xbox-One- und im Juni 2017 eine PS4-Version. Bis heute werden regelmäßig Updates veröffentlicht. (Quelle: Frontier Developments)



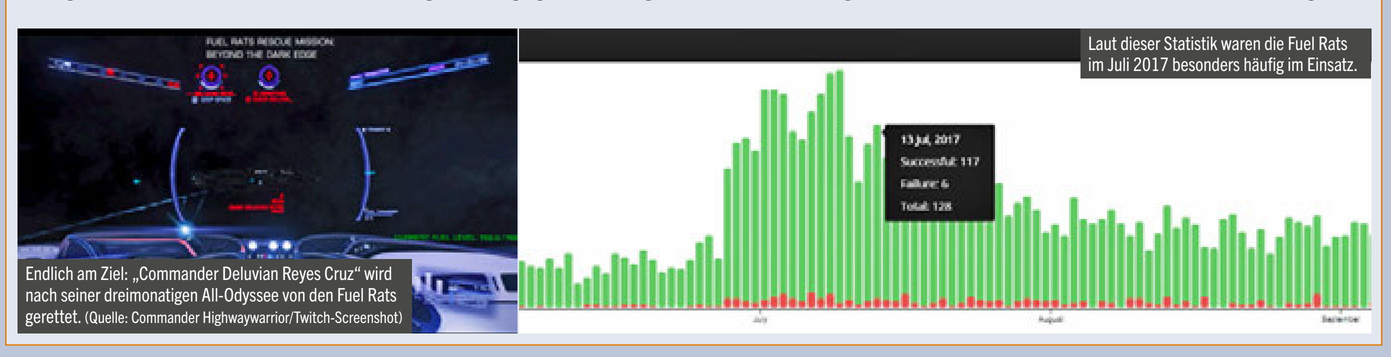
ELITE: DANGEROUS – HORIZONS
Die meisten spielerisch relevanten Updates waren für Besitzer von Elite: Dangerous kostenlos – mit Ausnahme des am 15. Dezember 2015 erschienenen Horizons. Grund hierfür war das SRV-Fahrzeug, dank dem ihr zumindest über Planeten ohne Atmosphäre brettern konntet. (Quelle: Frontier Developments)

RETTER IN DER NOT: DIE FUEL RATS

Stellt euch vor: Ihr befindet euch mitten im Weltall, euch ist gerade der Treibstoff ausgegangen und nirgends sind ein Planet oder eine Station in Sicht. Solch ein Horrorszenario kann euch in Elite: Dangerous tatsächlich widerfahren, wenn ihr euch bei euren Hyperraumsprüngen verkalkuliert. Danach bleibt nur die Selbstzerstörung – oder die Kontaktaufnahme mit den Fuel Rats (https://fuelrats.com)! Hierbei handelt es sich um eine Gemeinschaft von mittlerweile mehr als 8.400 registrierten Spielern, von denen täglich laut eigener Aussage 200 bis 300 aktiv sind. Die Fuel Rats folgen sämtlichen Hilferufen gestrandeter Hobbypiloten und versorgen diese mit genügend Treibstoff für den Weiterflug. Selbst an eher ruhigen Tagen kommen mehr als 30 solcher Rettungsaktionen in Elite: Dangerous zustande.

Und immer wieder macht das Spielerkollektiv mit spektakulären Operationen wie „Beyond the Dark Edge" vom Februar 2019 auf sich aufmerksam: Der Spieler „Commander Deluvian Reyes Cruz" wollte einen neuen Distanzrekord aufstellen, aufgrund einer Fehlkalkulation ging ihm allerdings nach 600 Stunden Flugzeit der Sprit aus. Fünf Mitglieder der Fuel Rats, die sich gegenseitig mit Treibstoff versorgen mussten, flogen schließlich monatelang stur geradeaus durchs All, um „Cruz" aus seiner misslichen Lage zu befreien.

Die Fuel Rats sind ein bemerkenswertes Phänomen, das die ohnehin schon sehr hilfreich agierende Community von Elite: Dangerous unterstreicht. Man könnte auch sagen: Wo in anderen Onlinespielen Wettkampf, Ellbogengesellschaft und Skrupellosigkeit regieren, da ziehen die Fans von Elite lieber an einem Strang.



Endlich am Ziel: „Commander Deluvian Reyes Cruz" wird nach seiner dreimonatigen All-Odyssee von den Fuel Rats gerettet. (Quelle: Commander Highwaywarrior/Twitch-Screenshot)

Laut dieser Statistik waren die Fuel Rats im Juli 2017 besonders häufig im Einsatz.

gepasst an die Inflation in etwa 1,85 Millionen Euro entspricht. Der Titel für das neue Projekt lautete Elite: Dangerous. Und siehe da: Das Spiel war erstaunlich schnell fertig – oder besser gesagt „spielbar". Genau genommen erhielten einige Kickstarter-Backer Ende 2013 eine Alpha-Version, während fast ein Jahr danach die erste vollwertige Version von Elite: Dangerous erschien. Und somit neun Monate später als ursprünglich versprochen, was in der ansonsten so trägen Welt des Crowdfunding beinahe pünktlich ist.

Elite: Dangerous – das ultimative Online-Universum

Wir nehmen das Fazit gleich vorweg: Elite: Dangerous war ein richtig gutes Spiel! Es blieb seinem Anspruch treu, ein ganzes Universum zu generieren und es nach Belieben bereisen zu können. Diesmal waren es sogar 400 Milliarden Sternensysteme, die Frontier Developments prozedural berechnen ließ und in denen ihr dank Online-Modus erstmals anderen Weltraumabenteurern begegnen konntet. Die bewährten Spielmöglichkeiten, sich als Händler, Pirat oder Kopfgeldjäger zu verdingen, mochten nach all den Jahren etwas ausgelutscht wirken. Jedoch profitierten die Macher von der langen Durststrecke, die das Genre seit gut zehn Jahren zum Stillstand gebracht hatte: Plötzlich war wieder ein Markt für eine klassische Weltraumsimulation à la Elite da.

Die Steuerung von Elite: Dangerous war noch komplexer als bei den Vorgängern und wirkte doch zugänglicher, weil die Entwickler sie deutlich besser präsentierten. Beispielsweise bestand euer virtuelles Cockpit aus mehreren Displays, über die ihr viele relevante Funktionen auswählen konntet – weshalb sogar die späteren Konsolenumsetzungen für Xbox One und Playstation 4 überraschend gut funktionierten. PC-Spieler vertrauten alternativ auf die klassische Bedienvariante mit ihren unzähligen Tastenfunktionen oder besorgten sich einen feschen Analog-Stick wie den Thrustmaster T.Flight Hotas X, der ein besonders authentisches Flugerlebnis bot.

Die schwerfällige Steuerung mit dem Trägheitsprinzip der Vorgänger war Vergangenheit, stattdessen überzeugt ein interessanter Kompromiss aus Zugänglichkeit und Realismus. Demnach gab es drei verschiedene Flugmodi: Im normalen konntet ihr aus der Nähe Stationen ansteuern, euer Schiff beim Anvisieren von Landeplattformen arrangieren und gegen feindlich gesinnte Schiffe kämpfen. Dank des Frame-Shift-Antriebs konntet ihr in den Supercruise-Modus wechseln, mühelos die Lichtgeschwindigkeit überwinden und innerhalb eines Systems von einem Planeten zum anderen reisen. Zwar musstet ihr erneut wie in Frontier auf eure Geschwindigkeit achten und rechtzeitig sowie dosiert abbremsen, um nicht meilenweit an eurem Ziel vorbeizuschießen. Jedoch verzieh das Konzept deutlich mehr Fehler – und war deshalb dramatisch motivierender. Und wolltet ihr in ein anderes System reisen, dann kam wie gewohnt eine Art Hyperraumsprung zum Einsatz.

Weltall-Atmosphäre satt

Die größte Überraschung von Elite: Dangerous war eindeutig die Präsentation, der man das vergleichsweise niedrige Budget und die kurze Entwicklungszeit kaum ansah. Der Weltraum war dunkel, beklemmend und atmosphärisch. Die Stationen wirkten sowohl von weitem als auch von nahem erfreulich plastisch, während eure Armaturen im feinsten Neonorange leuchteten.

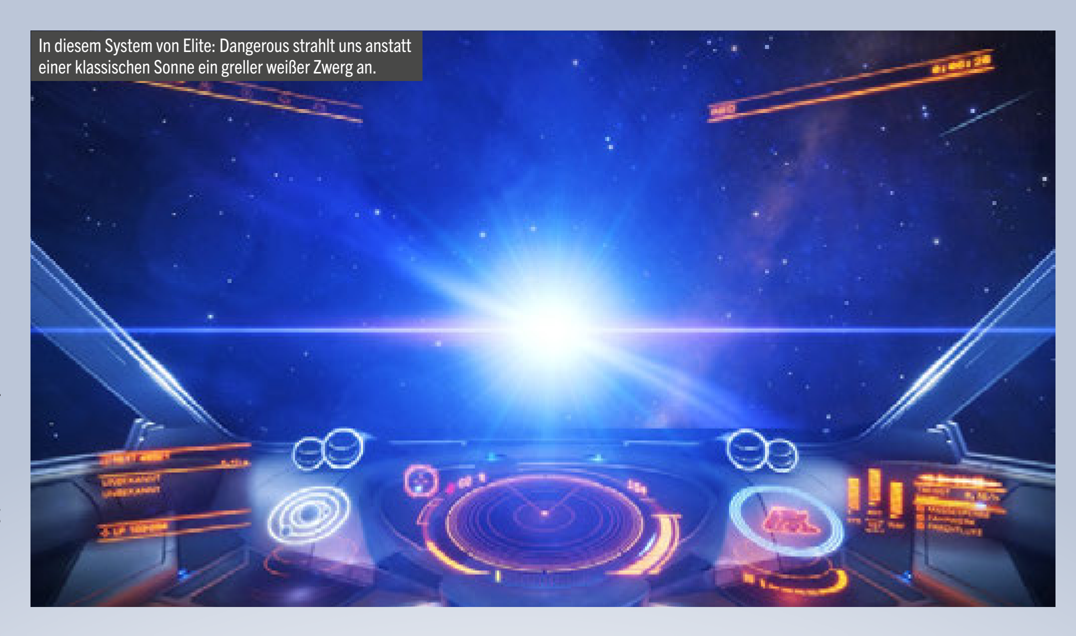
Noch besser war der Sound, der in der Serie bislang ohnehin viel zu kurz gekommen war: Die Toneffekte von Elite: Dangerous erzeugten ein hervorragendes Science-Fiction-Feeling, allen voran das wuchtige Knarzgeräusch beim Anflug einer Orbitalstation oder der Übergang zwischen



First Encounters ist das einzige Elite-Spiel, in dem ihr gefilmte Schauspieler zu Gesicht bekommt.

Die Orbitalstationen in First Encounters sehen deutlich komplexer aus als jene im Ur-Elite.

den verschiedenen Flugmodi. Ebenso genial war die von Erasmus Talbot komponierte Musik, die euch mit ihren atemberaubenden Synthie-Symphonien endgültig in den Weiten des Universums versinken ließ. Die Klangkulisse war maßgeblich dafür verantwortlich, dass die recht lange Reise von einem Planeten zum nächsten buchstäblich wie im Fluge verging. All das kam umso mehr zur Geltung, wenn ihr euch mit einer VR-Brille wie Oculus Rift oder HTC Vive ins All-Abenteuer begabt. Schließlich gehörte Elite: Dangerous zu den ersten Vollpreistiteln überhaupt, die auf eine VR-Anbindung setzten – und das ohne Aufpreis!


In diesem System von Elite: Dangerous strahlt uns anstatt einer klassischen Sonne ein greller weißer Zwerg an.

Geduldspiel für Neulinge

Leider krankte Elite: Dangerous an ein paar Mankos, die gerade aufgrund seiner unbestrittenen Qualitäten verärgerten. So war das Spiel zwar deutlich zugänglicher gestaltet als Frontier oder First Encounters, allerdings verzichtete Frontier Developments jahrelang auf ein anständiges Tutorial und vertröstete seine Käufer mit Erklärungen in Form von lieblosen YouTube-Videos. Erst seit kurzem gibt es dank des sogenannten April-Updates kleine Einstiegsmissionen, die zumindest die zentralen Steuerungselemente erläutern.

Des Weiteren war Elite: Dangerous vorrangig ein Online-Spiel und setzte auch dann eine laufende Internetverbindung voraus, wenn ihr via Solo-Modus alleine durchs All reisen wolltet. David Braben begründete diese Entscheidung mit dem sich ständig entwickelnden Universum, sei es durch die Einführung weiterer Updates oder das Verhalten der Spieler selbst. Der Online-Zwang sorgte allein deshalb für viel Missmut, weil Kickstarter-Backer erst wenige Monate vor der Veröffentlichung von Elite: Dangerous damit konfrontiert wurden. Gerade Fans des alten Elite, die noch mit Disketten und Modulen anstatt digitalen Käufen aufgewachsen waren, empfanden diese Gängelung als höchst unangenehm. Ähnliches galt für den zickigen Kopierschutz, der selbst Käufer der Steam-Version zum Einrichten eines Frontier-Developments-Accounts zwang.

Ebenfalls problematisch sah es mit der Story aus: Diese kam zugegebenermaßen bislang in keinem Elite-Titel groß zur Geltung, war jedoch für viele Spieler mittlerweile ein wichtiges Kaufkriterium. Im Falle von Dangerous gab es massig Hintergrundgeschichten sowie Artikel, die Frontier Developments in regelmäßigen Abständen schrieb und in Textform veröffentlichte. Jedoch bekamt ihr diese eben nur zu Gesicht, wenn gezielt danach geforscht wurde. Zwischensequenzen oder gar Dialoge mit NPCs? Waren nach wie vor Fehlanzeige.

Wohin geht die Reise?

Gleichzeitig stellte sich die Frage: Brauchte Elite: Dangerous so etwas überhaupt? Schließlich ging es hier um das Erkunden und Erleben des Weltalls – und nicht um irgendwelche Seifenopern. Das Spiel bediente nun einmal einen ganz speziellen Markt, weshalb sich Frontier Developments lieber auf die Wünsche seiner treuen Fans konzentrierte.

Die Entwickler liegen nun jedenfalls nicht auf der faulen Haut und liefern bis heute fleißig Updates, die teilweise komplett neue Spielfunktionen beinhalten. So können wir uns dank des Powerplay-Features einer von mehreren Mächten anschließen und gemeinsam mit gleichgesinnten Spielern deren Ausbreitung im Universum vorantreiben. Oder wir nehmen seit Einführung der Multicrew-Option Freunde in unser Raumschiff auf, um beispielsweise die Aufgaben zwischen Piloten und Kanonier aufzuteilen.

Der Ende 2015 veröffentlichte DLC Horizons lockte mit SRV-Fahrzeugen, mit deren Hilfe ihr die Oberfläche eines Planeten erkunden durftet. Leider beschränkte sich das Feature bislang auf Mond- und Mars-ähnliche Oberflächen ohne Atmosphäre, weshalb die Erkundungstouren schnell eintönig wurden. Jedoch könnte Elite: Dangerous einen gewaltigen Sprung nach vorne machen, sobald komplexere Planeten, die unserer Erde ähneln, zugänglich sind.

Das bislang mit Abstand coolste Feature rüttelte die Elite-Gemeinschaft im Januar 2017 wach, als ein Spieler erstmals von den außerirdischen Thargoiden abgefangen wurde und einen Blick auf deren bedrohliche, organische Raumschiffe werfen durfte. Frontier Developments integrierte dieses Ereignis ohne Vorankündigung in eines ihrer Updates und machte sämtlichen Fans mit einem Schlag klar: In unserem Universum wird es nicht dauerhaft beim friedlichen Handeln bleiben …

Somit wirkt Elite: Dangerous trotz aller Stärken immer noch unfertig. Dafür ist es seit vier Jahren voll spielbar, entwickelt sich stetig weiter und zählt atmosphärisch zu den aktuell besten Sci-Fi-Titeln. David Braben mag mit Frontier und First Encounters den einen oder anderen Elite-Fan enttäuscht haben. Doch mit Elite: Dangerous und dessen fortlaufender Entwicklung ist er wieder genau da, wo er gemeinsam mit Ian Bell anno 1984 angefangen hat: bei der Erschaffung von etwas ganz Großem. ❑


Licht- und Schatteneffekte lassen die Stationen in Elite: Dangerous besonders plastisch aussehen.


Das Innere der Orbitalstationen wirkt in Elite: Dangerous erfreulich detailliert und authentisch.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2009

Von: Luca Narayan und Max Paffrath

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC-Games-Ausgabe vom Juni 2009 lieferte exklusive Informationen zu Piranha Bytes Risen und mit Armed Assault 2 erlebten wir feine Militär-Kost.

Fertigstellung des Hits

Potenzial hatte Risen, aber auch Balancing-Probleme!

Als PC Games vor zehn Jahren zu Besuch bei Piranha Bytes in Essen war, konnten wir erstmals Hand an Risen anlegen und waren durchaus überzeugt davon. Die Entwickler hatten aus dem inoffiziellen Vorgänger, Gothic 3, ihre Lehren gezogen und die Spielwelt ein wenig verkleinert, damit die Laufwege nicht zu lang und die Spielwelt nicht zu leer erschienen. Weiterhin konnte man sich für eine von drei Fraktionen entscheiden und beeinflusste so direkt den weiteren Verlauf der Geschichte und die Entwicklung seiner Spielfigur. Die Kampfmechanik wurde um ein sinnvolles Kombo-System erweitert und machte die Kämpfe mit Gegnern und wilden Tieren vielseitiger und anspruchsvoller. Zwar kam es ab und zu vor, dass der Gegner trotz wiederholter Treffer keinen Schaden davontrug, während man selbst relativ schnell das Zeitliche segnete, jedoch wurde dies vor Release behoben. Dass man mit Risen auf dem richtigen Weg war, bewies vor allem auch der Nachfolger Risen 2, der drei Jahre später den deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Bestes Rollenspiel“ gewann.



Seeschlangen überraschen den Spieler in gefährlichen Flussgebieten.



Die Spielwelt sah für damalige Grafikverhältnisse lebhaft und glaubwürdig aus.

Eiskalte Zerstörung

Die Frostbyte-Engine sorgte für coole Action.

Mittlerweile ist es in den Battlefield-Spielen fast schon zur Normalität geworden, dass Gebäude auf Schlachtfeldern dem Erdboden gleichgemacht werden können. Doch die Basis für die heutigen Zerstörungsmöglichkeiten wurden im Jahre 2009 in Battlefield: Bad Company 2 gelegt. Dice schraubte damals an den richtigen Stellen und ermöglichte es den Spielern erstmals, Häuser komplett zu vernichten. Ein Riesenfortschritt, welcher der Atmosphäre und dem Realismus des Titels zugutekam. Unser Redakteur Sebastian Weber kritisierte lediglich, dass manche für die Geschichte wichtigen Gebäude weiterhin nicht zerstörbar waren.



Die Story führt euch an verschiedene Orte. Hier seid ihr in einer Verfolgungsjagd in Alaska.



Go, go, go! Gute Planung im Vorfeld ist das A und O bei jedem Einsatz, damit jeder weiß, welche Aufgaben man hat.

US Army Training

Realismus und Militär-Alltag, das war ArmA 2.

Bohemia Interactive wird nicht schlecht gestaunt haben, als die US Army auf die Virtual Battle Space 2, eine von Bohemia Interactive entwickelte Schlachtfeld-Simulation, die auch in Arma 2 verbaut ist, zurückgriff, um ihre Soldaten zu trainieren. Irgendwo war es dann aber doch die logische Konsequenz, konnte man in ArmA 2 doch über mehr als 40 authentische Waffen und über 50 existierende Fahrzeuge auswählen und benutzen. Das Spiel war und ist nichts für Gelegenheitsspieler. Drei Jahre nach dem Release stiegen die Verkaufszahlen plötzlich stark an. Der Grund dafür? Die 2012 erschienene Zombi-Survival-Mod DayZ.

King Arts' Erfolg

Adventure-Fans verliebten sich in das Abenteuer.

Das 2009 noch eher unbekannte Entwicklerstudio King Arts machte sich damals mit The Book of Unwritten Tales einen Namen. Unser Redakteur Felix Schütz war begeistert von dem Point&Click-Adventure: Für ihn hatte es Herz, Humor und eine tolle Atmosphäre. Ihr fandet euch in der Gestalt des einfältigen Gnoms Wilbur wieder, der einen magischen Ring einem Zauberer überbringen musste. Auf seiner Reise lernte er weitere Gefährten kennen, die man im Abenteuer auch spielen konnte. Die erstklassigen Sprecher und der gelungene Soundtrack perfektionierten das Gesamtbild noch. Schade war bloß, dass die Geschichte ab dem zweiten Kapitel anfing, etwas zu schwächeln. Fast jede Figur im Spiel bot Tiefgang und eine interessante Persönlichkeit. Umso mehr fielen dann diejenigen auf, welche nicht so sehr ausgearbeitet waren. Trotzdem begeistere das Gesamtpaket des Spiels. Die Welt von The Book of Unwritten Tales war voller Liebe, Details und mit viel Mühe erschaffen.

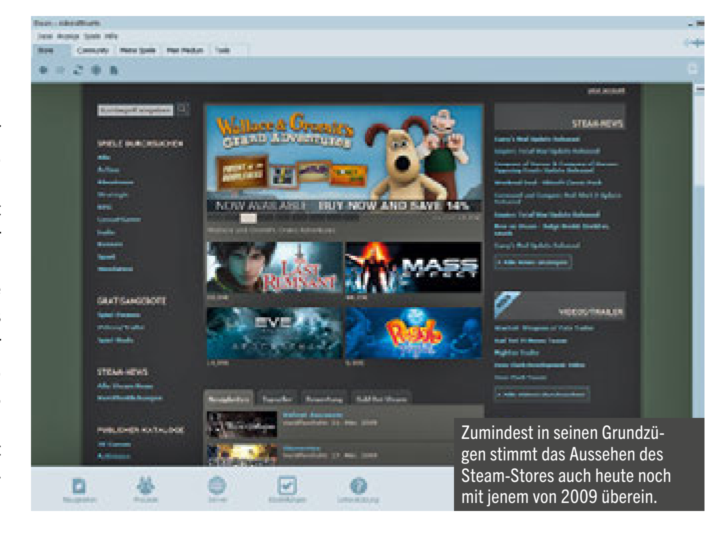


Um stärker zu werden, muss Held Wilbur in The Book of Unwritten Tales zum Schmiedehammer greifen.

Verhasst und geliebt

2009 war Steam ein Phänomen, heute ist es Standard.

Heute kennt und nutzt fast jeder digitale Spiele-Stores. Vor zehn Jahren hingegen war Steam noch die unangefochtene Nummer 1 am Markt. Unser Redakteur Robert Horn hatte sich intensiv mit der Website befasst, deren Entstehung beleuchtet und Chancen und Gefahren aufgezeigt, die mit Steam einhergingen. PC Games stellte damals in einer Umfrage unter seinen Lesern fest, dass 48 Prozent Steam nutzen würden, wenn es zwingend notwendig wäre. Trotzdem gab es fünf Jahre nach dem Start des Stores noch Leser, die dem Braten nicht trauten. Ebenso waren auch große Firmen weiterhin skeptisch. Sega war eines der ersten Unternehmen, das mit Empire: Total War ein Spiel verpflichtend über Steam zum Kauf und Download anbot. Die Möglichkeiten der Plattform waren vielseitig und ausschlaggebend. Mit der Zeit entschieden sich immer mehr Hersteller und Entwickler dafür, Steam für ihre Spiele zu nutzen. Vor allem die schnelle Bereitstellung von Patches war ein Argument für den Vertrieb über Steam. Damals war es problematisch, Bugs zu beheben. Ein Grund dafür war, dass ein kollektiver Sammelpunkt im Internet für Updates fehlte. Heute ist Steam der Download-Standard – zumindest nach dem aktuellen Stand.



Zumindest in seinen Grundzügen stimmt das Aussehen des Steam-Stores auch heute noch mit jenem von 2009 überein.

Die Gunst des Sultans

Mit Anno 1404 erlebten wir die Welt des Orients und stachen in See!

Wer sich derzeit am neuen Anno 1800 erfreut, der erinnert sich vielleicht auch noch an Anno 1404. In unserer großen Vorschau hatte sich Redakteur Christian Schlütter vom Orient verzaubern lassen. Das kleinteilige Siedel-Prinzip hatte es ihm sehr angetan. Die Grafik von Anno 1404 war schön und detailreich, kleine Nebenmissionen ergänzten die Hauptaufgaben des Spielers und die Errungenschaften motivierten zum überlegten Handeln. Auch die Prämisse des Spiels überraschte. Das Aufeinandertreffen des Orients mit der westlichen Kultur, dem Okzident, war eine gelungene Abwechslung. Weiterhin versuchte Anno 1404, den Militär-Teil etwas zugänglicher zu machen und den Schlachten größere Bedeutung beizumessen. Die Vorschau-Version von Ubisoft bot zwar noch keine Kampagne oder selbst editierbare Szenarien, dafür aber zwei Endlosspielkarten, auf denen unser Redakteur stundenlang an seiner Stadt bauen und sie optimieren konnte. Zudem hieß es „Segel setzen!“, wenn wir die Meere erkundeten und Kolonien gründeten. Spätestens ab der dritten Entwicklungsstufe der Bürger musste Extravagantes her. Dafür lohnte sich ein Segelabstecher in die Südsee zum Reich des Sultans, der uns mit Gewürzen und Seide versorgte. Hatten wir erst einmal die Gunst des Monarchen erworben, stand dem Aufbau eigener Orientkolonien nichts mehr im Weg. Mit der Zeit vergrößerte sich dann unser Reich und unser Verwaltungsaufwand ebenfalls. Wer nicht im Meer der Möglichkeiten von Anno 1404 untergehen wollte, musste Taktik und Raffinesse beweisen.



Der orientalische Baustil zeichnet sich vor allem durch die runde Formen aus.



Schnell wird unser Dorf zur größeren Stadt, die immer komplexere Aktionen unsererseits erfordert.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es gibt Namen für Vorgänge, die kenne ich durchaus und bin auch mit dem Grundsätzlichen dahinter vertraut. Das bedeutet jedoch keineswegs, dass ich mir diesen Vorgang, so nützlich er auch sein mag, zu eigen machen würde.“

Einer dieser Begriffe ist zum Beispiel „Photosynthese“. Ich wäre ein Narr, würde ich sie ablehnen, aber ich fange dennoch nicht an, Licht in chemische Energie umzuwandeln. Das überlasse ich anderen. Ebenso verhält es sich mit dem Begriff „Gender“. Ob das Geschlecht lediglich ein soziales Konstrukt ist, mag bitte jeder für sich selbst entscheiden – und auch, welchem der 65 (ich habe den Überblick verloren) Geschlechter er sich zuordnen möchte oder muss. Über dieses Thema zu reden, ist jedoch wie Sackhüpfen im Minenfeld!

Darum vermeide ich es auch sorgfältig, erfreue mich nach wie vor an den Unterschieden zwischen Mann und Frau und belasse für mich alles bei dieser einfachen Formel. Obwohl selbst hier schon „einfach“ ein Euphemismus ist. Wenn sich eine Frau mit einer Freundin unterhält oder Familienfotos whatsappt, wird unweigerlich das Wort „süß“ mindestens einmal fallen. Jetzt ist es ja nicht so, dass Männer dieses Wort nicht kennen würden, wir benutzen es nur nicht. Und wenn, dann höchstens in Ausnahmefällen, um zum Beispiel mit leicht angewidertem Gesichtsausdruck und abstehender Armbehaarung den Geschmack von Prosecco zu umschreiben.

Ein anderer femininer Begriff ist „harmonisch“ – den ich bisher nur aus Frauenmund vernommen habe. Er bezeichnet dann oft einen gelungenen Abend mit der Freundin, wird aber aus unerfindlichen Gründen höchst selten zur Umschreibung der eigenen Beziehung verwendet. Natürlich kennen auch Männer „harmonische“ Abende mit Kumpels, die dann aber mit „wie immer halt“, oder „passt scho“ umschrieben werden. Eine Ausnahme bildet das Konstrukt „dringend nötig“, das bei beiderlei Geschlechtern Verwendung findet, wenngleich auch nie im selben Zusammenhang. Die „dringend nötige Renovierung der Essecke“ ist definitiv auf Anhäufungen des Hormons Östrogen zurückzuführen, während das Testosteron eher die „dringend notwendige Anschaffung eines größeren Fernsehers“ für nötig hält. In beiden Fällen kommt es zwar zweifellos zu Adrenalinausschüttungen, doch ist die männliche Version von „dringend nötig“ meist unkomplizierter in der Durchführung.

Zu Missverständnissen führt häufig auch das unscheinbare Wörtchen „gleich“. Maskulin verwendet umschreibt es einen Zeitpunkt zwischen jetzt und der Zeitspanne, die nötig ist, um sich in Bewegung zu setzen. Ein feminin gesprochenes „gleich“ illustriert hingegen irgendeine Zeitspanne zwischen diesem Moment und einem beliebig anzunehmenden Punkt im Bereich der sogenannten Planck-Zeit, was im zwischenmenschlichen Bereich schon allzu oft für Verwirrung gesorgt hat und wohl auch der Auslöser für eine Erfindung wie das mobile TV-Gerät gewesen sein dürfte.

Spamedy

„nicht beansprucht“

Bitte mein guter Freund

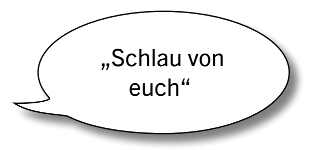
Ich habe ein Geschäft von $ 65.400.000.00 Million, die er in unserer Bank hinterlegt hat und gerade lügt, nicht beansprucht zu teilen, sollten Sie interessiert sein. Sollten Sie interessiert sein, wenden Sie sich bitte an meine private E-Mail-Adresse unten:

Mit freundlichen Grüßen,
Dr SHI YING

Irgendwer hat Unmengen von Geld und lügt gerade. Klingt seriös. Den Rest habe ich allerdings nicht verstanden. Aber das wird mir Herr Ying sicher noch erklären.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Mehr



Hallo Rainer,

nachdem ich letzten Monat zu spät war und ich dachte, da sind eh schon eine Million Antworten eingegangen, schreibe ich jetzt mal. Schlau von euch, euren Spieleredakteur Christian Dörre in ein neues Kostüm zu packen, aber ich bin schlauer! So, jetzt bin ich hoffentlich der Einzige, der eure List durchschaut hat, und warte geduldig auf den (oder die?) Preis(e) …

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu?



Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

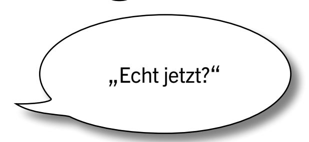
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Ich lese ja schon ewig die PC Games und freu mich immer auf deine Seiten, besonders aber auf Spamedy. Mach doch mal ein Special darüber, ist einfach zu köstlich!

Liebe Grüße von der Ostsee: Holger

Christian, unser Mann mit den tausend Gesichtern. Ich habe mir eine Weile wirklich überlegt, einen Fotokalender mit ihm herauszubringen. Aber wer unter 55 kauft heute noch Fotokalender? Okay – der Kalender „Christian posiert mit Katzen und Welpen“ könnte vielleicht doch ein Renner werden. Ich behalte das mal im Hinterkopf. Irgendwie muss ich ja dereinst mal meine Rente aufbessern, damit ich nicht mit Poncho und Panflöte in der Fußgängerzone herumtanzen muss. Vielen Dank auch für dein Lob. Ich werde mich bemühen, es weiterhin zu verdienen.

Weniger



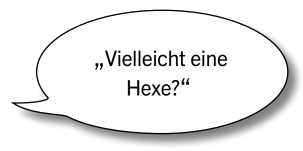
Hallo Rainer,

was soll das eigentlich mit Spamedy? Das ist absolut langweilig. Wer liest das denn? Und noch dazu in jeder Ausgabe. Echt jetzt? Muss das wirklich sein?

Steve

Ihr macht es mir wirklich nicht leicht, Jungs. Wer das liest? Holger zum Beispiel. Extra für Leute, die „Spamedy“ nicht mögen, steht sie immer ganz am Anfang. So kann man sie leichter überspringen und es stört nicht den Lesefluss.

Anno 666



Servus aus Herzogenaurach!

ich habe kürzlich Anno 1800 gespielt; als ich eines meiner Viertel in der Ego-Perspektive betrachtet habe, fiel mir was Merkwürdiges an einem der Häuser auf, was mich auch im ersten Moment schockierte! Eigentlich wollte ich euch das Ganze als „Suchrätsel“ geben, aber ich habe Angst, dass ihr es nicht findet :). Also, was ich entdeckt habe, lässt einen spekulieren (was ist es?). Ist es ein Geist? Oder ein Dämon? Komisch ist: rote Augen? Graue Haare? Oder ist es eine Täuschung? Ich sage euch, was ich dort sehe. Ich sehe dort eine Frau, die graue Haare hat, rote Augen und blasse Haut und sie sieht durch das Fenster runter auf die Straße. Vielleicht eine Hexe? Hattet ihr schon mal jemanden, der euch deswegen angeschrieben hat? Vielleicht wäre es ja auch eine Story wert? Bild findet ihr im Anhang.

Schöne Grüße: Daniel



Du hast recht – ganz schön gruselig, das Ganze! Da hier der Platz arg begrenzt ist, lege ich das komplette Bild auf unsere Webseite (pcgames.de/Forum/Spielwiese/Leserfotos).

Ich glaube hier übrigens das Gleiche zu erkennen wie du. Ein weibliches Wesen, welches dem Mädchen aus „The Ring“ erschreckend ähnlich sieht. Hast du dir keinen Virus, sondern vielleicht einen Geist eingehandelt? Aber vielleicht ist es auch nur eine zufällige Ansammlung von Pixeln? Ich fürchte, dass du der Sache auf den Grund gehen musst. Ich will dir da jetzt wirklich nichts unterstellen, ich gehe davon aus, dass du Anno legal erworben hast. Sonst könnte es sich eventuell um einen Programmierer-Fluch handeln, der bewirkt, dass sich auf illegalen Kopien irgendwann ein Gespenst manifestiert. Das diskrete Erscheinen in einem Fenster wäre hier nur der Anfang. Taucht das Wesen auch in anderen Spielen auf deinem PC auf? Dann solltest du unbedingt deinen Monitor sorgfältig mit Weihwasser reinigen. Schafft das keine Abhilfe, kommt nur noch großflächige Anwendung von Weihwasser in Frage, was aber meist den kompletten PC zerstört. Hier haben es Leute einfacher, deren PC eh über eine Wasserkühlung verfügt. Sie müssen nur das Wasser tauschen. Bei Bedarf kann ich eine größere Menge Weihwasser aus Kloster Andechs abgeben. Als Kühlwasser hatte es leider keinerlei Einfluss auf den höllischen Benzinverbrauch meines Dodge. Lediglich ein Kruzifix zeigte hier eine gewisse Wirkung, weil man es prima unter dem Gaspedal verkeilen konnte. Verzeihung – ich bin schon wieder dabei, abzuschweifen. Bitte halte mich über die Entwicklung auf deinem PC auf dem Laufenden. Solltest du dich ständig beobachtet fühlen und es nicht wagen, die Wahrheit zu schreiben, schicke mir eine belanglose E-Mail mit dem Betreff „Butterblume“.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

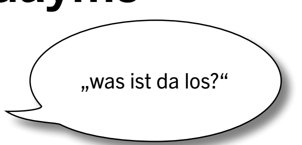


Cassette Speaker

Alle Retro-Freunde werden jetzt vermutlich feuchte Augen bekommen. Die gute, alte Audiokassette ist zurück! Allerdings nicht als Datenträger, die Zeiten sind zum Glück wirklich vorbei, sondern als Lautsprecher. Mittels USB-Kabel wird der interne Akku der Kassette geladen und soll für acht Stunden Spielzeit reichen. Die Musik kommt vom Smartphone und wird per Bluetooth übertragen. Von der Größe ist der „Cassette Speaker“ identisch zum alten Mix-Tape. Sogar verschiedene Beschriftungsaufkleber werden mitgeliefert. Ein Klangwunder darf man hier natürlich nicht erwarten, aber besser als jedes Smartphone klingt die Kassette allemal. https://www.suck.uk.com/



Gayms



ich habe einen pro duckt Key den ich noch nicht eingelöhst habe ich wollte in einlösen aber es geht nicht hab das heft bei der gaymscom bekommen ich wollte den key einlösen aber es funktioniert nicht was ist da los

Daniel Schmaus

Vielen Dank für deine E-Mail. Wir haben uns hier köstlich amüsiert. Dein kreativer Umgang mit der deutschen Sprache setzt ja fast schon neue Maßstäbe! Allerdings hätte ein klein wenig Interpunktion deinen Zeilen schon sehr gut gestanden. Wer ist eigentlich dein Deutschlehrer? Oder fährt er inzwischen Fahrrad für Lieferando und ihr schreibt in der Klasse nur noch nach Gehör? Ich habe keine Ahnung, welches Heft du auf der Gaymscom bekommen hast. Wir wussten gar nicht, dass es so eine Veranstaltung gibt! Mit was wird denn da gespielt? Nein, bitte nicht darauf antworten. Die gänzliche Abwesenheit von Fakten (Welches Heft? Welcher Key?) macht es natürlich schwer, eine hilfreiche Antwort zu geben, noch dazu mit Lachtränen in den Augen. Die vollständige Abstinenz von Höflichkeitsfloskeln (Anrede, Grußformel und für Fortgeschrittene noch „bitte“ und „danke“) ist prima dazu geeignet, auch den letzten Rest von Motivation verdampfen zu lassen.

Du bist ein origineller Mensch und wirst es noch weit bringen!

Jugendliche

„altägyptische Hieroglyphen“

Hallo Rainer,

wie immer habe ich mich köstlich über all deine lustigen Zuschriften amüsiert. Diesbezüglich haben wir sogar was gemeinsam, schließlich muss ich mich von Berufs wegen auch mit derlei Geschreibsel rumplagen. Der Unterschied ist nur, dass ich sogar noch Handschriften, welche mehr altägyptischen Hieroglyphen als echten Druckbuchstaben ähneln, entziffern muss. Zudem darf ich auch nicht so hübsch garstig wie du antworten, sondern muss bei einem Kommentar jedes Wort auf die Goldwaage legen – sonst stehen nämlich eine Woche später die Eltern auf der Matte. Richtig geraten, ich bin Deutschlehrer und nehme deine Texte aus der Rubrik „Rainers Einsichten“ gerne auch mal für eine Schulaufgabe her. Dazu ein Schmankerl: Wusstest du schon, dass du Kurzgeschichten (Schülerantwort zur Textsortenbestimmung) schreibst? Oder zur Autorenabsicht meinte ein Schüler (Obacht, ein Zitat folgt!): „Der Reiner Rosshiert will mit seinem Text in erste Linie auf sich aufmerksam machen, das man dem schreiben tut weil er sonst seinen Job verliert. Ich lese die PCGames nähmlich auch und kenne den gut.“

Dies lässt mich gleich elegant zu deiner Frage bezüglich deiner Leserschaft überleiten: Ich selbst bin 39 und kann der These nur zustimmen, dass sich die eigenen Spielegewohnheiten bzw. Lieblingsgenres über die Jahre verschieben. Einige meiner Schüler lesen aber auch die PC Games, insofern müsst ihr euch über den Nachwuchs keine Sorgen machen. Allerdings verfolgen diese eure Artikel im Prinzip ausnahmslos online. Folglich würde ich mal behaupten, dass der Altersschnitt der Abonnenten der Printausgabe eher in meinem Bereich liegen sollte. Zum Schluss hoffe ich noch, dass mir nun nicht selbst irgendwo ein Tippfehler unterlaufen ist …

Mit den besten Grüßen: Stefan

Hallo Stefan,

nach dem erfolgten Echo auf meine Frage bin auch ich zu dem Schluss gekommen, dass Leser des Heftes in der Mehrzahl männlich und zwischen 31 und 65 Jahre alt sind. Dies folgere ich zumindest aus den Zuschriften. Das bedeutet aber auch, dass kein Mensch unter 30 meine Zeilen liest. Zumindest gab sich keiner aus dieser Altersgruppe zu erkennen. Und die, welche hier abgedruckt werden, erscheinen hier ja oft nicht freiwillig ;-)

Aber ziemlich sicher dürfte ich mit meiner Einschätzung nicht ganz richtig liegen, weil die Datenmenge, auf der sie beruht, doch eher eingeschränkt ist.

Dass du meine Texte im Unterricht verwendest, macht mich dann allerdings doch ein wenig stolz. Mein alter Deutschlehrer (inzwischen leider verstorben, aber nicht vergessen), der mir sogar ein wenig Mittelhochdeutsch beibringen konnte, hätte jetzt bestimmt Freudentränen in den Augen.

Nachbestellung

„letzte Hoffnung!“

Sehr geehrte Redaktion,

ich bin leidenschaftlicher PC-Gamer und sammle historische Zeitschriften, die sich mit dem Thema befassen. Deshalb möchte ich gerne wissen, ob man noch folgende Ausgaben der Zeitschrift „PC Games“ nachbestellen kann: Heft 10/92 bis 12/92 sowie den kompletten Jahrgang 1993. Die Disketten brauche ich nicht. Solltet ihr die Hefte nicht mehr haben, könntet ihr sie vielleicht nachdrucken? Ich zahle jeden Preis, nur bitte enttäuscht mich nicht. Ich habe schon auf ebay und anderen Plattformen alles abgegrast und nichts gefunden. Ihr seit meine letzte Hoffnung!

LG Stefan Amorello

Sehr geehrter Herr Amorello,

selbstverständlich drucken wir stets mehr Hefte als benötigt werden. Der „Überschuss“ wird eingelagert, um anfallende Nachbestellungen bedienen zu können. Natürlich kostet diese Lagerhaltung Geld – und das nicht gerade wenig. In Form von Nachbestellungen kann aber kein nennenswerter Umsatz generiert werden. Insofern sehen wir das Lager als Service am Kunden. Da aber jedes Monat neue Magazine hinzukommen, wird nach ein paar Jahren das Lager sehr, sehr groß. Es hilft ja nichts, nach z. B. einem Jahr nur noch ein Exemplar aufzuheben. Wenn das verkauft wurde, guckt der zweite Kunde in die Röhre. Wie viele Hefte sollten wir also wie lange vorrätig halten?

Jedes je gedruckte Heft immer nachliefern zu können, ist schlicht unbezahlbar. Und beim Thema „unbezahlbar“ kommen wir auch gleich zu Ihrem Vorschlag mit dem Nachdruck. Technisch natürlich problemlos machbar, die Druckunterlagen müssten ja noch vorhanden sein. Aber ob man das bezahlen will/kann, sollte man sich erst überlegen, wenn man sich so eine Großdruckerei erst einmal angesehen hat. Da druckt man nicht mal nebenbei ein einzelnes Exemplar. Vor dem Nachdruck müsste auch geprüft werden, ob das Heft inzwischen gegen aktuelle Vorschriften verstößt.

Aus meiner Sicht wäre es zweckdienlicher, die Hefte auf dem Gebrauchtwarenmarkt zu suchen, auch wenn dies geraume Zeit dauern dürfte. Leider werden antiquarische Buchhandlungen immer seltener. Hier konnte ich beispielsweise noch letztes Jahr den kompletten Jahrgang 1990 der Zeitschrift „Der Reitwagen“ erwerben – allerdings zu einem höchst unmoralischen Preis. Elvis Presser war damals eben mein Held.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Unsere Leser sammelten eifrig,



pflegten altes Brauchtum,



oder entspannten am Strand.

Rossis Speisekammer

Heute: Fränkisches Sushi



Quelle: Adobe Stock

Wir brauchen:

- 1 Bund Rucola
- 5 Eier
- 100 ml Milch
- 100 ml Mineralwasser
- 100 g Mehl
- 30 g getrocknete Tomaten
- 200 g Kräuterfrischkäse
- 200 g gekochten Schinken
- Backpapier
- Öl, Salz und Pfeffer

Zuerst waschen wir den Rucola gründlich und tupfen ihn dann trocken. Das Backblech legen wir mit Backpapier aus und schieben es schon einmal bei 200 Grad in den Ofen.

Eier, Milch, Mineralwasser und Mehl verrühren wir zu einem glatten Teig, den wir mit Salz und Pfeffer würzen. Jetzt nehmen wir das Blech aus dem Ofen (ohne uns zu verbrennen), bestreichen das Backpapier mit Öl und verteilen den Teig darauf. Ungefähr ein Drittel vom Rucola darauf verteilen und etwas andrücken. Ab damit in den Ofen (Mitte) und ca. 15–20 Minuten backen.

In der Zeit können wir die Tomaten klein schneiden, mit dem Frischkäse verrühren und mit Salz und Pfeffer nachwürzen. Der Ofen kann nun ausgeschaltet werden und unser „Pfannkuchen" kann mit dem Papier vom Blech gezogen werden. Mit Frischkäse bestreichen, mit Schinken belegen und den restlichen Rucola darauf verteilen. Unser Meisterwerk rollen wir mit der langen Seite auf und schneiden alles in kleine Stücke. Die legen wir noch einmal auf das Backpapier und geben sie für 5 bis 10 Minuten in den noch heißen Ofen. Fertig!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

Nacon Revolution Unlimited

Nase voll vom Dualshock oder Xbox-Pad? Dann ist der neue Nacon Revolution vielleicht was für euch.

Von: Sascha Lohmüller



Die Nacon-Controller der Revolution-Reihe gehen in die nächste Runde: Auf den Namen „Unlimited“ wurde das neue Modell der Deluxe-Gamepad-Reihe getauft. Die Eckdaten bleiben natürlich dieselben wie bei den Vorgängern: Das Layout orientiert sich an der Xbox-Konkurrenz, die Verarbeitung des Pads ist äußerst hochwertig und mit den mitgelieferten Gewichten lässt sich die Schwere des Geräts den eigenen Bedürfnissen anpassen. Die Tasten sind wie gewohnt schön verarbeitet, L1 und R1 gar mit Klickgeräuschen versehen, lediglich das Touchpad ist etwas leichtgängig. Die Rückseite des Unlimited ist angeraut und bietet dadurch eine tolle Haptik, die Vorderseite ist dafür fast zu glatt. Neu ist, dass die programmierbaren Zusatztasten auf der Rückseite des Pads nicht mehr mittig für die Mittelfinger angebracht sind, sondern weiter unten liegen und mit Ring- bzw. kleinem Finger bedient werden. Das ist ungewohnt und sicher nicht jedermanns Sache, aber wir haben sie dadurch deutlich weniger oft unabsichtlich betätigt. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein USB-Dongle, mit dem ihr das Pad auch kabellos betreiben könnt. So oder so: ein richtig guter Third-Party-Controller, der allerdings auch wirklich teuer ausfällt.

KATEGORIE: Controller
HERSTELLER: Nacon
PLATFORM: PS4, PC
PREIS: ca. 170 Euro

TESTURTEIL
8

Rig 800 HD

Ultraleicht und komfortabel, aber trotzdem leistungsstark, das ist das Rig 800 in Kurzform.

Von: Sascha Lohmüller

Vom 800er-Modell der Rig-Reihe des Herstellers Plantronics gibt es gleich drei verschiedene Varianten, das HS etwa ist für die Nutzung an der PS4 konzipiert, das LX für die Xbox One und das hier getestete HD eben für den PC. Was die Funktionen und die Spezifikationen angeht, tun sich alle drei Modelle jedoch wenig – mit einer kleinen Ausnahme: Die HD-Variante verfügt über Dolby-Atmos-Unterstützung, ihr müsst nur die Dolby-Access-App auf eurem PC installieren und den der Packung beiliegenden Code registrieren. Davon abgesehen bietet das Rig 800 sehr guten Stereo-Sound, die Ortung gegnerischer Spieler in Online-Spielen funktioniert damit ordentlich, mit Atmos noch einmal etwas besser. Mit einem dezidierten Surround-Headset kann das Rig 800 in dieser Disziplin aber nicht mithalten. Ansonsten fällt beim Sound auf, dass der Fokus eher auf den Mitten und Höhen liegt statt den Bässen. Wer also typisch krachige Gaming-Headsets der Marke Turtle Beach gewohnt ist, muss sich gegebenenfalls umgewöhnen. Angeschlossen wird das kabellose Headset über einen USB-Empfänger, der gleichzeitig als externe Soundkarte herhält. Die Akku-Laufzeit wird mit bis zu 24 Stunden angegeben, was nicht ganz hinhaut, für zwei, drei ausgiebige Zockabende reicht es aber locker. Top: Das Rig 800 HD sitzt nicht nur sehr bequem am Kopf, sondern ist auch extrem leicht.

KATEGORIE: Headset
HERSTELLER: Plantronics
KOMPATIBEL: PC, PS4, XBOX
PREIS: ca. 110 Euro

TESTURTEIL

9

Notebook versus **Desktop**

Der ewige Kampf unter den Gamern: Notebook gegen Desktop. Klein und transportabel gegen groß und mächtig. Stimmt das noch?

Seite 104



Schlägt Ubisoft aus Unfällen Kapital?



Frank Stöwer

„Kann mal jemand bitte eine Pyramide in die Luft jagen, damit Ubisoft Assassin's Creed: Origins verschenkt?" So lautete ein Kommentar auf die Meldung der Kollegen von der PC Games Hardware auf pcgh.de. Die Meldung thematisierte, dass Ubisoft in einer Gratisaktion Assassin's Creed: Unity nach dem Notre-Dame-Brand verschenkt hatte. Ähnliche Bemerkungen waren auch anderswo im Internet zu lesen: „Mir wäre Odyssey lieber, welche Sprengkraft braucht es für die Akropolis?" Klar, solche flapsigen Äußerungen wirken zunächst einmal geschmacklos. Aber an sich drücken sie doch aus, dass es sich ebenso nicht ziemt – vorsichtig ausgedrückt –, als Wirtschaftsunternehmen das eigene Image mithilfe eines Unglücks aufzupolieren. Ist das nicht genauso geschmacklos? Ich weiß nicht so recht, was ich von dieser Aktion halten soll. Ubisoft hat – zugegeben – einen französischen Hintergrund und ich nehme der Firma ihre Betroffenheit ab. Trotzdem verschenkt der Publisher das Spiel natürlich nicht aus reiner Selbstlosigkeit, sondern schlägt Kapital daraus. Daher wirkt das Ganze auf mich genauso, als würde jemand bei einem Unfall Würstchen unter den Schaulustigen verkaufen. Es hat einfach irgendwie einen faden Beigeschmack, wie natürlich jede bewusst öffentlich gemachte Großspende.

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 619-

Seite: 100



MITTELKLASSE-PC

€ 1.169,-

Seite: 101



HIGH-END-PC

€ 2.318,-

Seite: 102

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 1400 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,4 GHz)
Preis: .... 105 Euro

ALTERNATIVE

Intels Alternative ist der **Ci3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)**, der mit **125 Euro** deutlich teurer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.286 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/136 Euro

ALTERNATIVE

Keine andere GPU bietet aktuell im **Preisbereich von unter 150 Euro** so viel Leistung für so wenig Geld wie die **XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition/8G**. Die **Geforce GTX 1050 Ti** ist beispielsweise um **ein Drittel langsamer** – mit **halb so viel RAM**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-AB350M-DS3H V2
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B350)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (1)/58 Euro

ALTERNATIVE

Ist **Intels Core i3-8100** die Leistungszentrale in eurem Spielerechner, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** ist das **Asrock H370M Pro4** für **90 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB ....(F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-18-18-38/70 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .. Sandisk SSD Plus (SDSSDA-480G-G26)/ ....Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 480 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/57 Euro/68 Euro

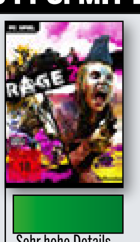
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon S25-W (Acrylseitenteil, ... keine Dämmung, 3 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/50 Euro
Netzteil: .... Seasonic Focus Gold 450W CM (62 Euro)
Laufwerk: .... Asus DRW-24D5MT, BR/DVD-R (13 Euro)

1080P UND 60 FPS: MIT DETAILVERZICHT MÖGLICH




Sehr hohe Details



Sehr hohe Details



Hohe Details



Die Radeon RX 570 mit ihren 8 GByte VRAM garantiert eine sehr gute Optik, bei der ihr für das Spielvergnügen mit 60 Fps und Full-HD-Auflösung oft nur wenige Details reduzieren müsst.



Die Full-HD-Optik mit mindestens 60 Fps und allen Details ist dank der GTX 1660 Ti mit Turing GPU stets garantiert. Bei Anno 1800 und Metro Exodus reicht es für ein flüssiges Spielvergnügen in WQHD (2.560 × 1.440 Pixel). Wer allerdings Rage 2 mit dieser Auflösung spielen möchte, muss eine paar Details reduzieren.

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: 204 Euro

ALTERNATIVE

Eine **AMD-Sechskern-CPU** mit vergleichbarer Leistung ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **180 Euro**. Bei Anwendungen liegt er dank **12 Threads** sogar vor dem **Core i5-8400**, in **Spielen** muss er sich jedoch geschlagen geben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: KFA² GeForce GTX 1660 Ti
Chip-/Speichertakt: 1.500 (1.800 Boost)/3.000 MHz
Speicher/Preis: 6 Gigabyte GDDR6/**259 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **vergleichbare AMD-GPU** ist die **Sapphire RX 590 Nitro+ Special Edition (259 Euro)**. Diese verfügt sogar über **8 GB GDDR5X VRAM**, das ist aber nur bei der WQHD- und UHD-Auflösung von Vorteil.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asrock Z390 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/So 1151 (Z390)
Zahl Steckplätze/Preis: 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E 3.0 x1(3), m.2 (3)/**166 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **AMD Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, ist das **Asrock X470 Master SLI (137 Euro)** ein empfehlenswertes **Board** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots, zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: 16-18-18-38/**70 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: Sandisk SSD Plus (SDSSDA-1T00-G26)/ Toshiba X300 High-Performance (HDWE140UZSVA)
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ 5.000 GByte
U/min/Preis: –/7.200/**104 Euro/120 Euro**

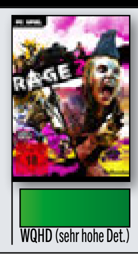
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Phanteks Eclipse P600S (Dämmung, Lüftersteuerung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/**140 Euro**
Netzteil: Seasonic Focus+ Gold 550 W (**80 Euro**)
Laufwerk: Asus SDRW-08D2S-U, DVD USB 2.0 (**26 Euro**)

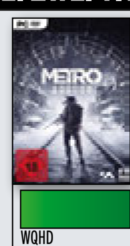
WQHD MIT MAX. DETAILS: BEI ZWEI TITELN MÖGLICH



WQHD



WQHD (sehr hohe Det.)



WQHD



Full HD

HIGH-END-PC



Das Spielen mit einer Auflösung von 2.560 × 1.440 und maximalen Details ist dank der starken RTX 2070 bei allen Testspielen möglich. Bei Anno 1800 könnt ihr sogar mit 3.840 × 1.920 Pixeln zocken.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 7 2700X
.... + Be Quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **289 Euro + 68 Euro**

ALTERNATIVE

Der Core i9-9900K (500 Euro ohne **Kühler)** ist **Intels Alternative** zum **R7 2700X**. Dank der höheren **IPC** und des **höheren Takts** ist der **Ci9-9900K** in Spielen schneller als die **AMD-CPU**, Letzterer ist mit **289 Euro** preislich deutlich attraktiver.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Manli Geforce RTX 2070 Twin Fan
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.620 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**570 Euro**

ALTERNATIVE

Der RTX-2070-Konkurrent ist die **AMD Radeon Vega 64**. Sie bietet eine geringere Spieleleistung und benötigt mehr Strom. Dafür sind übertaktete Modelle wie die **Asus ROG Strix Radeon RX Vega 64 OC Gaming** schon für **379 Euro** zu haben.

MAINBOARD



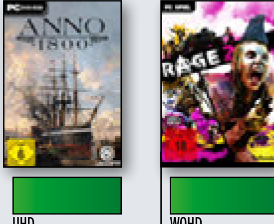
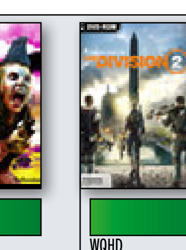
Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2), **212 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i9-9990K** als Leistungszentrale eures Rechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **171 Euro**.

NUR EIN TITEL IN UHD SPIELBAR

- Anno 1800 läuft in UHD mit 34 Fps und ist mit einer Fps-Rate jenseits von 30 Fps optimal spielbar.
- Bei Rage 2 garantiert die RTX 2070 in WQHD 69 Fps. In UHD fällt die Fps-Rate dagegen auf 33 Fps.
- Wählt ihr die Detailstufe „Ultra Details", erzielt ihr bei The Division 2 in der WQHD-Auflösung 85 Fps.

UHD | WQHD | WQHD

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Trident Z Royal Silver Kit 32GB
.............................(F4-3200C16D-32GTRS)
Kapazität/Standard: .... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**253 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define R6 (Glasseitenteil, ... Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/**136 Euro**
Netzteil: ... Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**200 Euro**)
Laufwerk: Verbatim 43890 Blu-ray-Brenner USB 3.0 (**90 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/Toshiba N300
Anschluss/Kapazität: ... 1.000 GByte/10.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**213 Euro/287 Euro**

THERMALTAKE LEVEL 20 RGB: RGB-BELEUCHTUNGSKÜNSTLER MIT FLOTTEN CHERRY-TASTERN

Mit ihrer effektvollen RGB-Beleuchtung und den schnellen Cherry-Tastenschaltern zielt die Thermaltake Level 20 RGB auf den spielenden Fan bunter Lichter ab.

Die Tatsache, dass die RGB-Beleuchtung bei der mit einer Chassisoberfläche aus Alu veredelten Level 20 RGB im Vordergrund steht, erkennt man an ihrem fulminanten Umfang. Zur programmierbaren Einzeltastenbeleuchtung kommt noch je ein LED-Streifen unterhalb der Alu-Abdeckung respektive zwischen dem Haupttastenfeld und dem Mittelblock. Während ihr die 14 Effekte für die insgesamt 32 RGB-LEDs dieser Leisten nur per anwenderfreundlicher Software ändern könnt, lassen sich die 13 Tastenbeleuchtungseffekte inklusive Modifikationen wie Geschwindigkeit, Richtung und Farbe per Tastenkombination (beispielsweise Fn + F6) aufrufen und beim aktivierten Gaming-Modus (rotes Gamepad-Symbol) den sechs Profilwahltasten (P1 bis P6) im Mittelblock zuordnen. Mithilfe der Legende im Handbuch klappt das genau so unkompliziert wie die Makrodirektaufzeichnung oder Beleuchtungsprogrammierung per Taste.

Neben separaten Multimediatasten und einer Metallwalze für die Lautstärke verfügt das trotz fehlender Handballenablage ergonomische und rutschfeste Keyboard über viele Tastendoppelbelegungen. Dazu gehören Office-Funktionen wie Rechner und Mail oder der Wechsel zwischen den Cursor- und WASD-Tasten per Fn + W. Obwohl die mit **1,35** bewertete und mit einer Preis-Leistungs-Auszeichnung prämierte Thermaltake Level 20 RGB auch mit den haptisch und akustisch taktilen blauen MX-RGB-Tastenschaltern von Cherry erhältlich ist, sind die silbernen MX-Speed-RGB-Switches mit ihrem kurzen Auslöseweg nach nur 1,2 mm (gesamter Tastenhub: 3,4 mm) und ihrer geringen Betätigungskraft von 45 cN (g) der ideale Schaltertyp für Spieler. Dank ihrer Eigenschaften eignen sich diese Taster optimal für schnelle Mehrfachbetätigungen.



HIGH-END-GAMING-PC
Captiva G19I 19V1

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.977,-
inkl. Mwst.



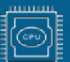
HDD: 1 TB SATA III Seagate


SSD: 250 GB Crucial



Arbeitsspeicher: 16 GB DDR4 Crucial

Grafikkarte: Palit GeForce® RTX 2080 8GB



Prozessor: Intel Core i7-9700K Coffee Lake

„Genieße jeden Spielzug!"

INFOS

Stolz ohne Vorurteil! CAPTIVAs Gaming-PC G19I 19V1 lässt nicht nur aktuelle, sondern auch zukünftige Spiele flüssig und brillant genießen. Gerüstet mit ordentlich Leistung und mehr als genug Reserven für die Gaming-Kultur von morgen, stehen dir mit diesem Meisterstück alle Türen offen. Neben der atemberaubenden Grafik für große Blockbuster und Indie-Hits kannst du die spannende Atmosphäre von Horrorklassikern wie dem topaktuellen Resident Evil 2 direkt spüren. Verfolge unterschiedlichste Taktiken und Strategien, erlebe atemlose Action und futuristische Abenteuer!





Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA



Desktop vs. Notebook

Von: Manuel Christa

Der ewige Kampf unter den Gamern: Notebook gegen Desktop. Klein und mitnehmbar gegen groß und mächtig. Doch stimmt das noch?

Immer mehr Spieler wechseln zu Gaming-Laptops – diese gern verwendete Phrase ist nichts Neues und auch den Trend zu leistungsstarken mobilen Rechnern gibt es schon lange. Dank aktueller Entwicklungen bei GPUs (z. B. Nvidia Max-Q) und CPUs (z. B. 12-nm-Fertigung) sind selbst leichte Notebooks wirkliche kleine Spielemaschinen. Zudem entfernen sich Gaming-Laptops vom Image des kiloschweren Begleiters und werden immer flacher und leichter. Wir haben Asus ROG Chimera G703GX, Dell Alienware m15, Razer Blade 15, Tuxedo XC1509, Huawei Matebook D 14 und Asus TUF Gaming FX505DY unter die Lupe genommen und ihre Gaming-Fähigkeiten angesehen.

FIX-WAHN

Natürlich gibt es einen hardwareseitigen Unterschied zwischen den „großen" CPUs im heimischen Tower und denen in Notebooks. Bei Letzteren kommen meist Vierkerner mit SMT, in seltenen Fällen auch Sechskerner zum Einsatz. Die Taktraten bewegen sich meist von 2,1 bis 4,1 GHz und die TDP – je nach Suffix – zwischen 15 und 45 Watt. Zudem bieten so gut wie alle mobilen CPUs eine integrierte Grafikeinheit, die sich meist fürs Surfen und leichte Spielen (z. B. Counter-Strike oder Starcraft) eignet. Der Grund für all diese Einschränkungen im Vergleich zum Desktop sind natürlich die Hitzeentwicklung und der Platzverbrauch. Beide Probleme sind mit kleineren Fertigungsverfahren (z. B. 7 nm Strukturbreite) in den Griff zu bekommen und werden mit jeder Generation besser. Weder AMD noch Intel haben für ihre mobilen und Desktop-CPUs dieselben Bezeichnungen, was den direkten Vergleich etwas erschwert. Es gibt also keinen Ryzen 5 3550 oder Core i7-8750 für den Desktop-Bereich. Zudem besitzen mobile CPUs auch noch ein Suffix beziehungsweise einen Buchstaben. Der beschreibt meist die Leistungsklasse oder



weitere Besonderheiten. Intel hat eine große Anzahl solcher Suffixe, die für mobile Spieler wichtigen sind jedoch Y (5 Watt TDP), U (15 Watt TDP), H (bessere Grafikeinheit und 45 Watt TDP). Auch bei AMD gibt es solche Suffixe, die Anzahl ist ebenso überschaubar: U (15 Watt TDP) oder H (35 Watt TDP). Wichtig ist auch, welche Grafikkarte in Notebooks steckt. Handelt es sich wie beim Huawei Matebook D 14 um eine RX Vega 8, kann sie die reine Rechenleistung der CPU durchaus einschränken. Daher sollte die Wahl auf ein Notebook mit dedizierter Grafikkarte fallen oder zumindest die Möglichkeit bestehen, eine externe Grafikkarte anzuschließen. Beliebte CPUs in leistungsfähigen Laptops sind der Ryzen 5 3550H (4K/8T), der Ryzen 5 2500U (4K/8T) und auf Intel-Seite der Core i7-8750H (6K/12T). Es gibt auch noch den Intel Core i9-8950HK, der etwas schneller taktet. Da Intel bezüglich der Desktop-Modelle jedoch schon bei der 9000er-Reihe angekommen ist, ist ein Umstieg bei den mobilen Modellen dieses Jahr auch zu erwarten.

TESTERGEBNISSE

Nach dem Vorwort und den wichtigsten Infos wagen wir uns an die Ergebnisse der Benchmarks. Wir haben zum Vergleich mehrere aktuelle CPUs gegenübergestellt: den Athlon 200GE (4K/4T), Ryzen 5 2400G (4K/8T), den Ryzen 5 2600 (6K/12T), den Core i5-9600K (6K/6T) und den Core i7-8700K (6K/12T). Gänzlich vergleichen lassen sich Desktop- und Notebook-CPUs natürlich nicht. Die Desktop-Varianten besitzen mehr Kerne, mehr Takt und dürfen mehr Strom verbrauchen. Jedoch dienen sie als Skala, inwiefern mobile CPUs mit den normalen Modellen mithalten können. Unsere Desktop-CPUs haben wir im Verbund mit einer GTX 1080 Ti getestet, bei den Laptops waren wir auf die verbauten Grafikeinheiten angewiesen.

Und damit auf zu den Benchmarks! Im immer noch beliebten Assassin's Creed: Origins befindet sich der Core i7-8750H mit einer mobilen RTX 2080 (61,65 Ø-Fps, 44 P99-Wert) auf dem Niveau eines Ryzen 5 2600 (60,45 Ø-Fps, 45 P99-Wert). Er schafft damit die wichtige 60-Fps-Marke und ist durchaus fürs Gaming geeignet. Die von uns getesteten AMD-APUs schneiden in diesem Titel nicht so gut ab, sie spielen einfach in einer anderen Liga. Am besten läuft noch die Kombination Ryzen 5 3550H mit einer Radeon RX 560X. Sie erreicht 20,3 durchschnittliche Fps und ist damit nur leidig spielbar. Diese geringe Leistung beschränkt sich aber nur auf städtische Szenen wie in Alexandria. Sobald man in etwas weniger besiedelte Gebiete reist, steigen die Ø-Fps auf etwa 40. Es ist also grundsätzlich möglich, damit halbwegs flüssig zu spielen. Dieselbe CPU mit einer RX Vega 8 schafft leider nur 12,8 Ø-Fps.

Im beliebten Ubisoft-Shooter Far Cry 5 ist der Core i7-8750H mit einer RTX 2080 (87,2 Ø-Fps, 55 P99-Wert) sogar etwas besser als ein Ryzen 5 2600.

THE WITCHER 3: LÄUFT GUT AUF DEM ASUS TUF GAMING

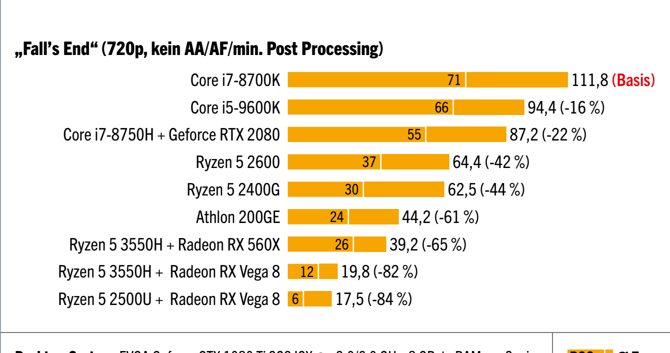
„Hierarch Square“: 1.280 × 720, CPU-lastige Settings (kein AA/AF/AO)

System	P99	Ø Fps
Core i7-8700K	112	131,3 (Basis)
Core i5-9600K	91	131,3 (-12 %)
Core i7-8750H + Geforce RTX 2080	80	117,6 (-21 %)
Ryzen 5 2600	76	106,7 (-29 %)
Ryzen 5 2400G	67	86,2 (-42 %)
Ryzen 5 3550H + Radeon RX 560X	30	52,3 (-65 %)
Athlon 200GE	31	51,4 (-66 %)
Ryzen 5 3550H + Radeon RX Vega 8	14	18,5 (-88 %)
Ryzen 5 2500U + Radeon RX Vega 8	9	14,9 (-90 %)

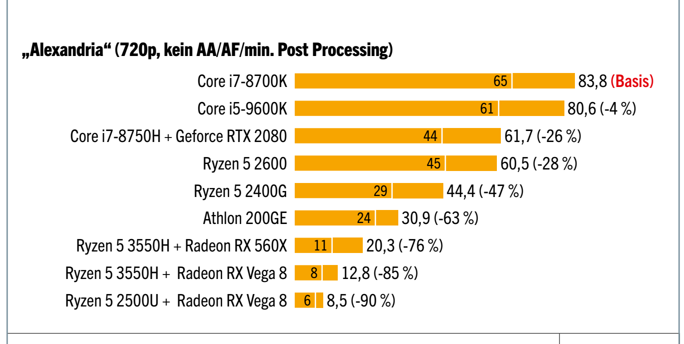
Desktop-System: EVGA Geforce GTX 1080 Ti SC2 ICX @ ~2,0/6,0 GHz, 8 GByte RAM pro Speicherkanal, Windows 10 x64, Geforce 425.31 WHQL, RAM-Takt: maximale Herstellervorgaben — P99 | Ø Fps ▶ Besser



FAR CRY 5: INTEL SIEGT, AMD KÄMPFT TAPFER



ASSASSIN'S CREED ORIGINS: INTEL? INTEL!



HANDBRAKE: MEHR KERNE, MEHR THREADS, DANACH TAKT

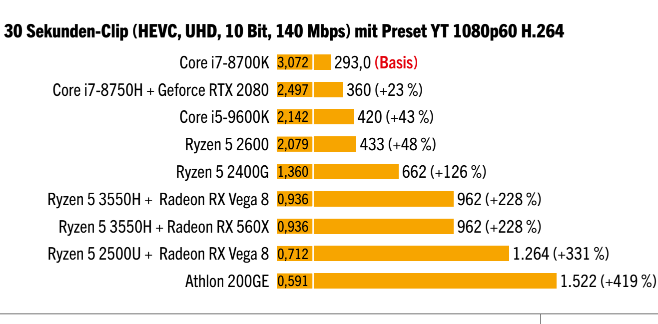
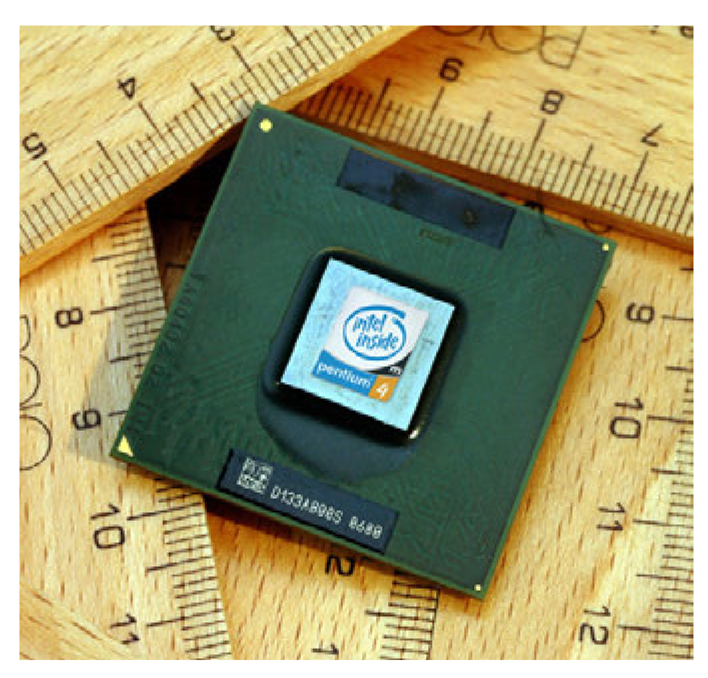



Bild: AMD

Den Mobile Athlon 64 gab es 2004 bis 2005, er zählt zur K8-Generation. Er besitzt nur einen Kern und taktet von 1,6 GHz bis 2,6 GHz.



Der Intel Core i9-9900K ist das derzeitige Flaggschiff für den Desktop-Markt und kommt sogar in einigen teuren Notebooks zum Einsatz.



Mobile Prozessoren haben eine lange Geschichte, wobei Intel noch immer Marktführer ist. AMD ist mit den Ryzen-APUs zurück auf dem Markt, wenn auch nur zaghaft.

Der Ryzen 5 3550H schafft mit einer Radeon RX 560X 39,2 durchschnittliche Fps und einen P99-Wert von 26. Der kleine Athlon 200GE erreicht hier sogar 44,2 Ø-Fps. Der Ryzen 5 3550H und der Ryzen 5 2500U in Zusammenarbeit mit einer Vega 8 kämpfen mit der 20-Fps-Marke.

In The Witcher 3 haben wir das bekannte Muster: Der Core i7-8750H erreicht ganze 117,60 Ø-Fps und einen P99-Wert von 80. Er bewegt sich beim Hexer zwischen einem Core i5-9600K und einem Ryzen 5 2600. Der Ryzen 5 3550H mit einer Radeon RX 560X (52,3 Ø-Fps, 30 P99-Wert) kann sich diesmal sogar vor dem Athlon 200GE platzieren. Die letzten beiden Plätze belegen wieder der Ryzen 5 3550H und der Ryzen 5 2500U mit einer Vega 8. Auch hier kommen sie nicht über 20 durchschnittliche Fps und ruckeln damit deutlich.

Das 4K-Testvideo konvertieren wir mit dem Video-Tool Handbrake mit dem 4K60 HEVC-Preset. Während das Konvertieren in Youtube-relevante 1080p60 realistischer ist, ist das Umwandeln 4K60 HEVC der deutlich aussagekräftigere Tests. Zudem zählt hier nur die reine Leistung der CPU, die Grafikkarte wird hier nicht beansprucht. Mal wieder liegt der Core i7-8750H mit 360,43 Sekunden vorne und zwischen einem Core i7-8700K und Core i5-9600K. Der Ryzen 5 3550H liegt mit 16,026 Minuten leicht hinter dem Ryzen 5 2400G (11,026 Minuten). Den Abschluss machen der Ryzen 5 2500U (21,07 Minuten) und der Athlon 200GE (25,36 Minuten).

WACHSWEICHE POWER-LIMITS

Während bei Desktop-GPUs die Spieleleistung direkt proportional mit der Nummerierung im Namen einzuordnen ist, macht das der Max-Q-Wirrwarr der Notebook-Grafikchips umso schwieriger. Erst mit der letzten Pascal-Generation hat Nvidia die Mobile-Desktop-Unterschiede der GPUs aufgehoben, nur um dann die leiseren und effizienteren Max-Q-Konfigurationen wieder einzuführen, die sich jetzt auch noch voneinander unterscheiden. Ein Beispiel: Die RTX 2080 Max-Q gibt es mit 80 und mit 90 Watt TDP. Während der Unterschied zwischen regulärer Max-P- und Max-Q-2080 bei circa zehn Prozent liegt, ist es ein noch mal so großes Minus hin zur 80-Watt-Version der 2080, die damit die deutlich günstigere mobile RTX 2070 unterbieten dürfte. Wir haben die RTX 2080 Max-Q bisher ausschließlich mit 90 Watt vorgefunden. Die 80er Version ist etwa im Acer Triton 500 zu finden, das wir noch nicht getestet haben.

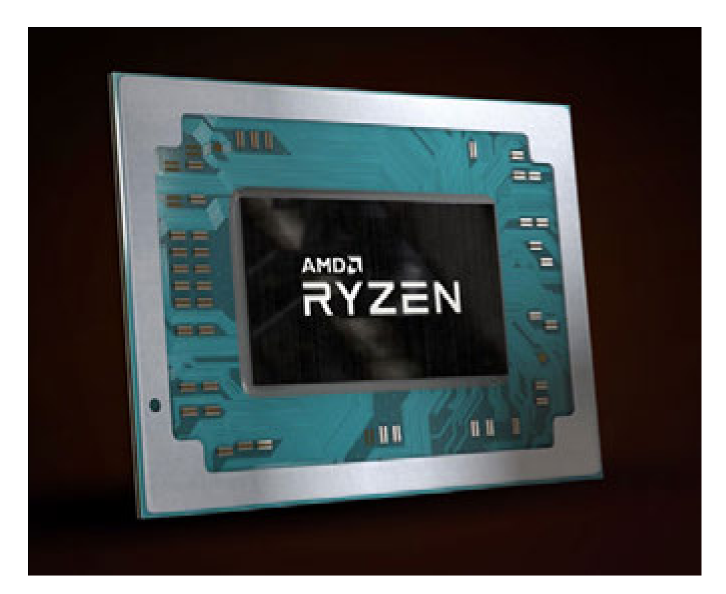
Abgesehen davon sind die Unterschiede zwischen mobilen RTX-GPUs und den Desktop-GPUs größer geworden. Je nach Taktung liegen die von uns getesteten RTX 2080 Max-Q auf einem Leistungsniveau einer RTX 2070 oder RTX 2060 als Desktop-Chip. Die mobile RTX 2070, die wir im Asus ROG Strix Scar II testeten, ist der aktuelle Vernunftskompromiss mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Notebooks gibt es hier ab circa 2.000 Euro, während die RTX 2080 Max-Q nicht viel mehr Leistung bietet, aber bis zu einem Tausender teurer ist. Eine voll aufgebohrte RTX 2080 erreicht in der Schwergewichtsklasse der Desktop Replacements in etwa das Niveau einer 2080 als Founders Edition. Die Notebooks gehen bei circa 3.000 Euro los und sind von dekadent übertakteten, lauten und schweren Spitzenmodellen, etwa einem MSI GT75 Titan für ca. 5.000 Euro, gedeckelt.

Wie erwartet, ist die mobile RTX 2060 etwas schwächer als die Founders Edition und liegt mit der GTX 1660 Ti in etwa gleichauf. Raytracing ist mit der 2060 im Notebook nur mit Grafikkompromissen wie DLSS denkbar und nicht mehr wirklich empfehlenswert, auch wenn die GPU grundsätzlich dazu fähig ist. Wem Nvidias Strahlentechnik wichtig ist, greift besser gleich zur RTX 2070.

Die kleineren Turing-Chips, also GTX 1660 Ti und GTX 1650, sind zum Redaktionsschluss noch nicht in Notebooks verfügbar. Die ersten Modelle sollen Ende Mai dieses Jahres auf dem Markt erscheinen Wir werden einige interessante Modelle dann natürlich auch testen.

JE DICKER, DESTO STÄRKER

Aus unseren Tests können viele verschiedene Erkenntnisse abgeleitet werden. Als klarer Leistungssieger unter den Notebooks geht die Schwergewichtsklasse der dicken Desktop Replacements hervor. Hier treffen nicht nur viele Rechenkerne auf eine kräftige Grafikkarte, sondern es gibt auch ausreichend Kühlungspotenzial, das für die desktopähnliche Leistung benötigt wird. Je dicker und schwerer das Notebook, desto leistungsfähiger sind die Rechenchips. RTX 2080 ist eben nicht gleich RTX 2080. Überrascht hat uns das Asus TUF Gaming FX-



AMD hat bereits die zweite Generation seiner Notebook-APUs auf dem Markt. Die etwas höher getaktete Generation verbreitet sich aber nur spärlich. Wir fanden den Ryzen 5 3500H bislang nur in einem Notebook.

505DY. Es kostet mit rund 700 Euro vergleichsweise wenig, ist schön leicht und bietet genügend Leistung für nicht allzu anspruchsvolle Titel. Für richtige Hardwarefresser wie Battlefield 5 ist es jedoch nicht ausgelegt. Das kleine Huawei Matebook D 14 mit Ryzen 5 2500U und RX-Vega-8-Grafikeinheit bildet das Schlusslicht und ist definitiv nicht fürs Gaming gedacht. Es ist eher ein Arbeitsrechner oder eine Surfmaschine mit genügend Leistung für Retro-Spiele und genügsamen E-Sport.

Der in vielen Gaming-Notebooks verwendete Core i7-8750H bietet mit seinen sechs Kernen samt SMT genügend Leistung und lässt sich deswegen auch gut für die Videobearbeitung verwenden. Er bewegt sich meist auf dem Niveau eines Ryzen 5 2600. Der Ryzen 5 3550H ringt in unseren Tests mit dem Athlon 200GE und kann erst mit einer Radeon RX 560X richtig Anlauf nehmen. Die Vega-8-Grafikeinheit führt dazu, dass die CPU am GPU-Limit läuft und somit zurückgehalten wird. Der Ryzen 5 2500U eignet sich, obwohl er vier Kerne mit SMT bietet, nicht fürs Spielen aktueller Titel. Dafür schränken ihn die 15 Watt zu sehr ein. Noch anzumerken ist, dass wir meist für die Vergleichbarkeit mit der High-End-Klasse in den höchsten Grafikeinstellungen testen. Spieler, die gewillt sind, die Regler eher in Richtung „Low“ oder „Medium“ zu schieben, können noch einige Fps herauskitzeln. Bedenkt man, das es der Sinn und Zweck von Gaming-Laptops ist, seinen Rechner mitnehmen und an anderen Orten ein paar Stündchen spielen zu können, fällt der Schritt zu mittleren Einstellungen gar nicht so schlimm aus. Laptops müssen nicht unbedingt den Rechner zu Hause ersetzen, sie können ihn auch ergänzen. Es ist daher immer ein Kompromiss aus Mobilität und Leistung. Einen solchen Kompromiss bieten die dünnen Max-Q-Modelle, weswegen sie wohl so beliebt sind. Die GPU-Chips sind hier die gleichen wie in dickeren Notebooks oder auf den Desktop-Grafikkarten, die Spieleleistung ist allerdings deutlich geringer. Das muss einem bewusst sein, wenn man sich für ein spieletaugliches Notebook entscheidet, das relativ leicht und schlank sein soll.

AMD LEIDER NOCH UNDERDOG

Während AMD mit Ryzen Intel bei den Desktop-CPUs wieder ordentlich Konkurrenz gemacht hat, fristen die Ryzen-APUs in Notebooks noch immer ein Nischendasein. Das ist allein schon an den wenigen Modellen mit AMD-Chips ersichtlich. Darüber hinaus ist die Intel-Nvidia-Kombi in High-End-Notebooks noch immer konkurrenzlos. Das Höchste der Gefühle, womit AMD aufwarten kann, ist die RX 580 in sehr wenigen Notebooks, die aus dem Testballonstatus nicht herauswachsen. Auf dem knappen Raum der Notebooks kommt der Effizienzunterschied zwischen AMD- und Nvidia-GPUs umso mehr zum Tragen, indem Nvidia merklich weniger Abwärme und demnach auch Lüfterlärm verursacht. Abgesehen vom Schattendasein, das die Ryzen-APUs fristen, sind sie eine interessante Alternative für die Einsteigerklasse der Notebooks mit stärkerer Grafikeinheit als die der Intel-CPUs. ❑

SPIELELEISTUNG: NOTEBOOK VS. DESKTOP

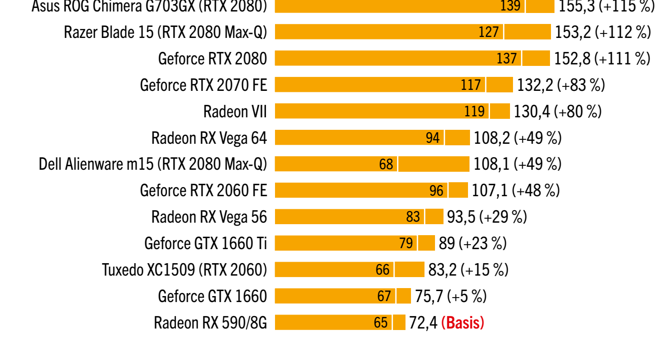
Battlefield 5, „Tirailleur“, 1080p, Ultra Details, DXR an

System	P99	Ø Fps
Zotac RTX 2080 Ti GamingPro/11G	62	79,7 (+125 %)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	58	69,7 (+96 %)
Asus ROG Chimera G703GX (RTX 2080)	47	67,6 (+90 %)
MSI GE75 Raider 8SG (RTX 2080)	52	61,8 (+74 %)
Schenker XMG Ultra 15 (RTX 2080)	41	60,5 (+70 %)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	53	59,9 (+69 %)
Razer Blade 15 (RTX 2080 Max-Q)	45	55,8 (+57 %)
Geforce RTX 2060 Founders Edition/6G	48	54,2 (+53 %)
Dell Alienware m15 (RTX 2080 Max-Q)	41	54,1 (+52 %)
Asus ROG Strix Scar II (RTX 2070)	45	51,1 (+44 %)
Gigabyte Aero 15 X9 (RTX 2070 Max-Q)	29	39,5 (+11 %)
Tuxedo XC1509 (RTX 2060)	28	35,5 (Basis)

The Witcher 3, „Skellige 2018“ 1080p (Hairworks on)

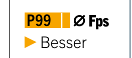
System	P99	Ø Fps
Asus ROG Chimera G703GX (RTX 2080)	65	97,8 (+148 %)
Geforce RTX 2080 FE	72	97,7 (+147 %)
Schenker XMG Ultra 15 (RTX 2080)	53	88,2 (+123 %)
MSI GE75 Raider 8SG (RTX 2080)	51	86,6 (+119 %)
Geforce RTX 2070 FE	61	80,7 (+104 %)
Radeon VII	63	76,6 (+94 %)
Dell Alienware m15 (RTX 2080 Max-Q)	37	74,2 (+88 %)
Razer Blade 15 (RTX 2080 Max-Q)	59	72,8 (+84 %)
Asus ROG Strix Scar II (RTX 2070)	53	68,6 (+74 %)
Geforce RTX 2060 FE	52	66,1 (+67 %)
Radeon RX Vega 64	51	60,5 (+53 %)
Geforce GTX 1660 Ti	45	55,2 (+40 %)
Radeon RX Vega 56	46	53,7 (+36 %)
Gigabyte Aero 15 X9 (RTX 2070 Max-Q)	41	52,3 (+32 %)
Tuxedo XC1509 (RTX 2060)	28	52,3 (+32 %)
Geforce GTX 1660	40	48 (+22 %)
Radeon RX 590/8G	33	39,5 (Basis)

Overwatch, „Dorado“, 1080p, 150 %, Details „episch“



System	P99	Ø Fps
Asus ROG Chimera G703GX (RTX 2080)	139	155,3 (+115 %)
Razer Blade 15 (RTX 2080 Max-Q)	127	153,2 (+112 %)
Geforce RTX 2080	137	152,8 (+111 %)
Geforce RTX 2070 FE	117	132,2 (+83 %)
Radeon VII	119	130,4 (+80 %)
Radeon RX Vega 64	94	108,2 (+49 %)
Dell Alienware m15 (RTX 2080 Max-Q)	68	108,1 (+49 %)
Geforce RTX 2060 FE	96	107,1 (+48 %)
Radeon RX Vega 56	83	93,5 (+29 %)
Geforce GTX 1660 Ti	79	89 (+23 %)
Tuxedo XC1509 (RTX 2060)	66	83,2 (+15 %)
Geforce GTX 1660	67	75,7 (+5 %)
Radeon RX 590/8G	65	72,4 (Basis)

Desktop-System: Intel Core i7-8700K @ 5,0 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7, 2× 8 GByte G.Skill DDR4-3400 RAM, Win10 x64 **Bemerkungen:** Raytracing zwingt selbst eine RTX 2080 Ti in die Knie. Die RTX 2060 erfordert schon größere Kompromisse, etwa DLSS.





Der Ryzen 7-2700X ist ein schneller und günstiger Achtkerner. Leider können es AMDs mobile Modelle noch nicht mit ihren Desktop-Brüdern aufnehmen.

ASUS ROG CHIMERA G703GX: DICKER DESKTOP-ERSATZ



Das Asus ROG Chimera bietet eine High-End-Ausstattung und eine ebensolche Spieleleistung. Dafür ist das Notebook aber auch schwer und recht teuer.

Produktname	ROG Chimera G703GX
Hersteller	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 4.000 Euro/mangelhaft
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1985793
Prozessor	Intel Core i7-8750H (6c/12T, 2,2 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	Nvidia Geforce RTX 2080, 8 Gigabyte
Ausstattung (20 %)	**2,07**
Arbeitsspeicher	32 Gigabyte DDR4-2666 (2×16)
Interner Speicher (SSD/HDD)	512 PCIe-SSD (Samsung PM981)/-
Display	17,3 Zoll, Full HD, 144 Hz, IPS (AUO B173HAN03.2)
Anschlüsse	1× USB-C 3.1, 3× USB-A 3.1, 1× Kopfhörerausgang, 1× Mikrofoneingang, 1× HDMI 2.0, 1× MiniDP, Kartenleser, 720p-Webcam
Besondere Ausstattung	Per-Key-RGB-Tastatur, 2× 2W-Lautsprecher, 2× 4,5-W-Subwoofer
Eigenschaften (20 %)	**2,10**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	96 Wh/260 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Gut/befriedigend
Verarbeitung	Gut
Gewicht/Garantie	4,67 kg (Netzteil: 1,1 kg)/zwei Jahre (Pick-up & Return)
Leistung (60 %)	**1,60**
Max. Displayhelligkeit/ Homogenität/Kontrast	318,3 cd/m²/11 %/1007:1
Lautheit (2D/3D)	0,2 Sone/7,7 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	176/1233 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018" (P99/ Durchschnitt)	65/97,8 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur" MIT DXR (P99/ Durchschnitt)	47/67,6 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur" OHNE DXR (P99/Durchschnitt)	52/89,3 Fps
FAZIT	+ High-End-Leistung + Großer Akku − Teuer und schwer Wertung: **1,79**

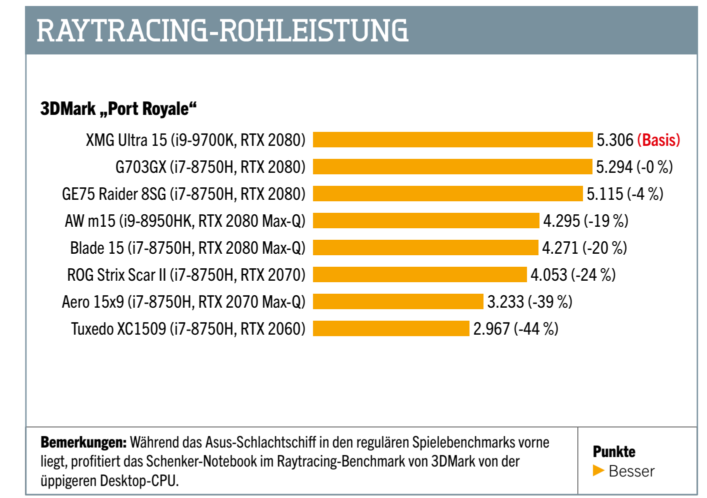
Fast fünf Kilos möchte man nicht mit sich herumschleppen. Aber erst in der Schwergewichtsklasse gibt es eine RTX 2080, die mit Desktop-Grafikkarten gleichziehen kann. Entsprechend viel Strom braucht so ein Notebook unter Last und entsprechend schwer muss auch der Backstein von Netzteil sein, nämlich knapp über ein Kilo. Der Name der Notebook-Kategorie „Desktop-Replacement" ist daher wörtlich zu nehmen. Es handelt sich um einen Rechner, der nicht dafür gedacht ist, oft umzuziehen. Lesen wir uns aber die Ausstattung im Datenblatt durch, so scheint sie gar nicht mal so großartig anders als von Gaming-Notebooks, die gerade mal die Hälfte wiegen. Das liegt daran, dass mittlerweile der Zusatz „Max-Q" bei dünnen Notebooks gerne vergessen wird zu erwähnen. Dabei macht das schon ein dickes Leistungsminus aus: Die RTX 2080 Max-Q kann durchaus aufs Niveau der Desktop-2060 fallen, während die reguläre RTX 2080 im Asus ROG Chimera G703GX mit einer Founders Edition der RTX 2080 mithalten kann.

G-SYNC INKLUSIVE

Neben der Nonplusultra-Leistung für ein Gaming-Notebook dürfte G-Sync die zweitwichtigste Eigenschaft für Gamer sein. G-Sync gibt es erst in dieser Schwergewichtsklasse und funktioniert anstandslos auf voller Spanne zwischen 1 und 144 Fps. Nun könnte man argumentieren, dass die potente RTX 2080 ohnehin dreistellige Frameraten in vielen Spielen aufs Display zaubert und mit 144 Hz Bildwiederholrate die Bildrisse, die G-Sync eliminiert, sowieso recht gering sind, aktuelle fordernde Spiele verlangen aber selbst einer RTX 2080 Demut ab: Wer in ein High-End-Notebook investiert, möchte ebenso wenig Kompromisse bei der Spielegrafik machen. Raytracing kostet ordentlich Leistung und erlaubt bestenfalls durchschnittliche, zweistellige Frameraten, die für eine bestmögliche rissfreie Darstellung eben G-Sync erfordern. „Aber mit G-Sync ist doch kein Nvidia Optimus möglich", höre ich als Beschwerde von euch. Das stimmt: Die Akkusparmaßnahme der automatischen Umschaltung zwischen stromhungriger GPU und genügsamer Intel-Grafik funktioniert nicht mit aktivem G-Sync. Hier ist immer die Nvidia-GPU aktiv. Bei so einem stationären Notebook ist aber die Akkulaufzeit und -kapazität nahezu irrelevant. Allein schon deswegen, weil der Akkubetrieb ohnehin die Leistung drosselt.

Preis und Gewicht stören euch nicht? Dann müsst ihr nur noch ein Manko berücksichtigen: Unter Spielelast habt ihr nämlich einen Düsenjet vor euch, sodass ihr besser plant, mit einem Headset samt Geräuschunterdrückung zu spielen. Auch wenn die Lautsprecher mit Subwoofer ganz brauchbar sind, können sie nicht den Lärm von 7,7 Sone übertönen, den wir in 50 cm Entfernung gemessen haben. Damit ist der Gaming-Koloss gut doppelt so laut wie seine halb so schweren Konkurrenten. Auf Effizienz kommt es hier nicht an.

RAYTRACING-ROHLEISTUNG



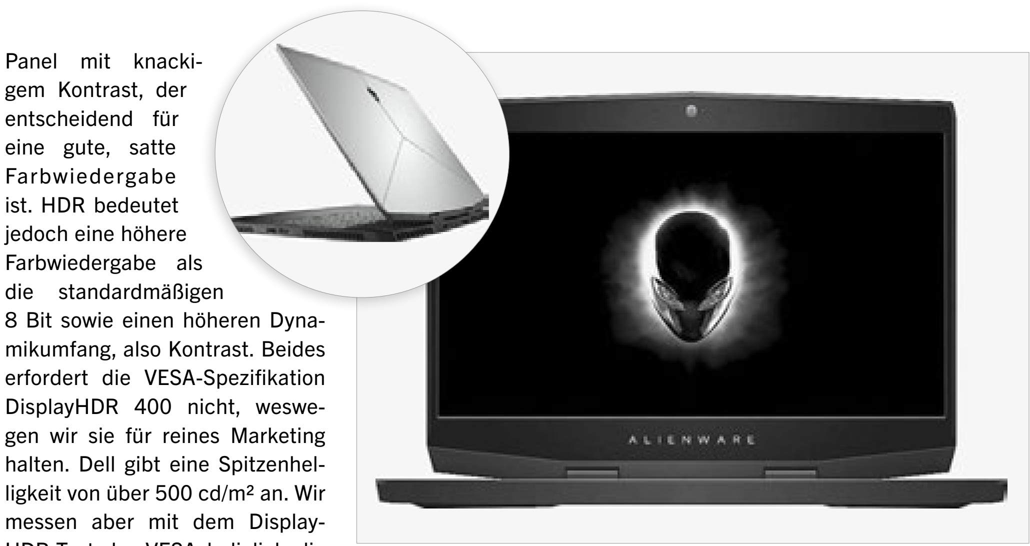
Bemerkungen: Während das Asus-Schlachtschiff in den regulären Spielebenchmarks vorne liegt, profitiert das Schenker-Notebook im Raytracing-Benchmark von 3DMark von der üppigeren Desktop-CPU.

DELL ALIENWARE M15: SCHLANK UND EXOTISCH

Das Alienware m15 ist ein relativ neues Notebook. Erst im Dezember haben wir das erste m15 getestet, damals noch mit einer GTX 1080 Max-Q. Anfang dieses Jahres hat Dell dem Notebook das RTX-Upgrade spendiert, verbaut nun aber auch ein anderes, etwas besseres Display. Mit 2,3 kg an Gewicht ist es um einige Hundert Gramm schwerer als manch anderes Max-Q-Notebook. Zusammen mit dem 800 Gramm schweren Netzteil hat man insgesamt über drei Kilo im Rucksack. Fairerweise sei erwähnt, dass Gewichtseinsparungen bei einem Notebook mit einer RTX 2080, selbst als Max-Q-Version, nur mit Leistungseinbußen zu haben sind. Was die Leistung angeht, so liegt das Alienware m15 ziemlich gleichauf mit Konkurrenten wie dem Razer Blade 15. Mit dem Unterschied, dass wir hier im m15 erstmals den Intel Core i9-8950HK vorfinden, dessen sechs Kerne etwas schneller getaktet sind als der häufiger zu findende i7-8750H. Für die Spieleleistung ist der Unterschied aber nahezu unerheblich. Entscheidender ist das Upgrade des Displays.

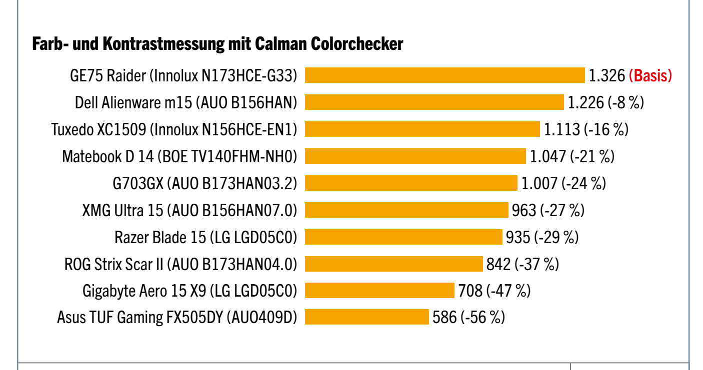
EIN BISSCHEN HDR

Als erster Notebook-Hersteller wirbt Dell mit dem HDR-Buzzword. Nachdem HDR bei Monitoren schon etabliert ist, war es nur eine Frage der Zeit, bis Notebook-Panels nachziehen und eine HDR-Darstellung bieten. Genau genommen handelt es sich hier aber nicht um HDR im eigentlichen Sinne. Eins vorneweg: Es handelt sich um ein sehr gutes Panel mit knackigem Kontrast, der entscheidend für eine gute, satte Farbwiedergabe ist. HDR bedeutet jedoch eine höhere Farbwiedergabe als die standardmäßigen 8 Bit sowie einen höheren Dynamikumfang, also Kontrast. Beides erfordert die VESA-Spezifikation DisplayHDR 400 nicht, weswegen wir sie für reines Marketing halten. Dell gibt eine Spitzenhelligkeit von über 500 cd/m² an. Wir messen aber mit dem DisplayHDR-Test der VESA lediglich die standardmäßigen 340 cd/m². An sich ein sehr guter Wert, der aber ebenso in der SDR-Darstellung erreicht wird und zudem noch weit entfernt von den 400 cd/m² ist, die die Spezifikation erfordert. Ganz zu schweigen von dem lokal dimmbaren Hintergrundlicht, das beim 400er-HDR selbst bei Monitoren fehlt – demnach ebenso der Wow-Effekt bei aktivem HDR. Vergesst also HDR beim Notebook-Kauf. Aber wie schon gesagt, es handelt sich an sich um ein hervorragendes IPS-Display von AU Optronics mit gutem Kontrast, mit guter (SDR-)Farbtreue und einer Bildwiederholrate von 144 Hz, was bisher nur von einem Innolux-Panel getoppt wurde. Ein kleiner Wermutstropfen des gelungenen Gesamtpakets eines Gaming-Notebooks ist die Lautheit der Lüfter im Leerlauf. 0,5 Sone sind nicht viel, wir hätten dennoch erwartet, dass das Notebook auf dem Windows-Desktop etwas leiser ist. Selbst im Silent-Profil ist der Lüfter hörbar.



Alienware-Notebooks waren bislang immer relativ schwere Kolosse. Mit dem m15 hat Dell nun auch ein schlankes, leichtes Modell unter den leistungsfähigen Notebooks.

KNACKIGER KONTRAST



System: Xrite i1 Pro, Calman Colorchecker, Kontrastverhältnis aus Schwarz- und Weißwert bei maximaler Helligkeit **Bemerkungen:** Die IPS-Displays weisen unterschiedliche Kontraste auf. Manches Panel krankt am zu hohen Schwarzwert.

Kontrast (Max./Min.) ► Besser

Produktname	Alienware m15
Hersteller	Dell
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 3.200 Euro/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1987648
Prozessor	Intel Core i9-8950HK (6c/12T, 2,9 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	Nvidia Geforce RTX 2080 Max-Q, 8 Gigabyte,
Ausstattung (20 %)	**2,85**
Arbeitsspeicher	16 Gigabyte DDR4-2666 (2×8)
Interner Speicher (SSD/HDD)	256 GB PCIe-SSD (Toshiba XG5)/1 TB HDD (Seagate)
Display	15,6 Zoll, Full HD, 144 Hz, IPS (AUO B156HAN)
Anschlüsse	1× USB-C 3.0, 3× USB-A 3.0, 1× Thunderbolt 3, 1× Gb LAN (Killer E2500), 1× Klinke, kein Kartenleser, 720p-Webcam
Besondere Ausstattung	DisplayHDR 400, RGB-Logo
Eigenschaften (20 %)	**2,09**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	60 Wh/187 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Gut/gut
Verarbeitung	Gut
Gewicht/Garantie	2,33 kg (Netzteil: 812 g)/ein Jahr
Leistung (60 %)	**1,66**
Max. Displayhelligkeit/ Homogenität/Kontrast	339,5 cd/m²/3 %/1226:1
Lautheit (2D/3D)	0,5 Sone/3,3 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	193/1271 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018“ (P99/ Durchschnitt)	37/74,2 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ MIT DXR (P99/ Durchschnitt)	41/54,1 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ OHNE DXR (P99/Durchschnitt)	41/81,1 Fps
FAZIT	+ Gute Max-Q-Leistung + Killer-LAN − Laut in Idle Wertung: **1,99**

RAZER BLADE 15: DAS KLEINE SCHWARZE



Schlicht und schwarz zeigt sich das Razer Blade 15, das nicht nur mit inneren Werten überzeugt, sondern auch mit einem guten Metallgehäuse und schickem Design.

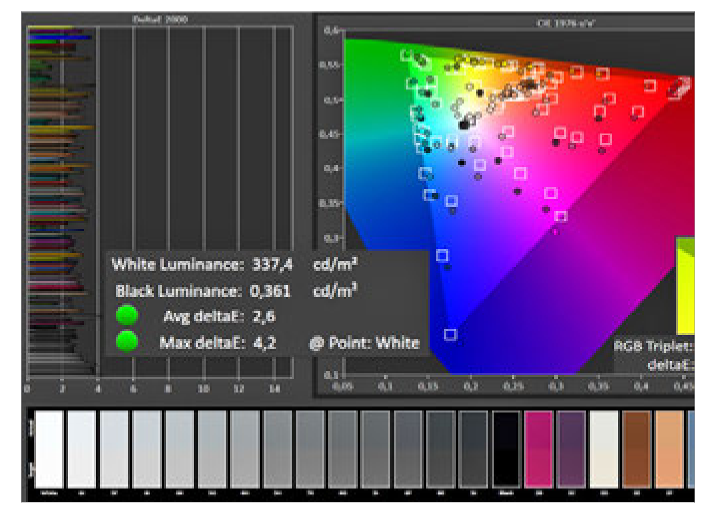
Produktname	Blade 15
Hersteller	Razer
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 3.195 Euro/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1964729
Prozessor	Intel Core i7-8750H (6c/12T, 2,2 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	Nvidia Geforce RTX 2080 Max-Q, 8 Gigabyte,
Ausstattung (20 %)	**2,62**
Arbeitsspeicher	16 Gigabyte DDR4-2666 (2×8)
Interner Speicher (SSD/HDD)	512 PCIe-SSD (Samsung PM981)/-
Display	15,6 Zoll, Full HD, 144 Hz, IPS (LG LGD05C0)
Anschlüsse	3× USB-A 3.0, 1× Thunderbolt 3, kein Kartenleser, 720p-Webcam
Besondere Ausstattung	Per-Key-RGB-Tastatur, Steuerungssoftware, kein Kartenleser
Eigenschaften (20 %)	**1,79**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	80 Wh/250 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Sehr gut/gut
Verarbeitung	Sehr gut
Gewicht/Garantie	2,31 kg (Netzteil: 856 g)/ein Jahr
Leistung (60 %)	**1,59**
Max. Displayhelligkeit/ Homogenität/Kontrast	337,4 cd/m²/9 %/935:1
Lautheit (2D/3D)	0,2 Sone/3,2 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	176/1084 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018“ (P99/ Durchschnitt)	59/72,8 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ MIT DXR (P99/ Durchschnitt)	45/55,8 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ OHNE DXR (P99/Durchschnitt)	55/89 Fps
FAZIT	+ Gute Max-Q-Leistung + Schickes Design − Ziemlich teuer Wertung: **1,83**

Wie in jedes dünne und relativ leichte Notebook passt ins Razer Blade 15 die RTX 2080 nur als Max-Q-Variante. Mit 2,3 kg ist das Razer Blade noch ein durchaus mobiler Rechner, während die sogenannten Desktop-Replacements wortwörtlich zu nehmen sind, also mit ihren mindestens 4 Kilo nahezu rucksackuntauglich sind. Entsprechend groß ist nicht nur das Gewicht, sondern auch die Grafikleistung. Das Razer Blade 15 punktet nach wie vor mit seinen äußeren Werten. Mit dem schlichten, aber schicken, mattschwarzen Metallgehäuse ist es nicht nur ziemlich stabil, sondern auch optisch bürotauglich. Beleuchtet sind lediglich das grüne Logo an der Rückseite sowie die Tastatur – hier schon mit Per-Key-Beleuchtung. Ganz ohne Tastaturbeleuchtung kommt mittlerweile kein Notebook mehr aus. Sowohl Tastatur als auch Touchpad sind gut gelungen, haben eine angenehme Haptik und funktionieren tadellos. Die Anschlussausstattung ist eher durchschnittlich – wie üblich bei dem schmalen Formfaktor –, lässt aber nichts vermissen: USB 3.0, Thunderbolt 3, HDMI 2.0 und Mini-Displayport 1.4. Es ist alles da, was man heutzutage braucht.

RTX 2080 IST NICHT RTX 2080

Nvidias Geforce RTX 2080 als Max-Q läuft zwar etwas leiser unter Last, da aber nicht so gut gekühlt werden kann, ist sie auch ordentlich untertaktet. Schauen wir uns die Spielebenchmarks an, beträgt der Leistungsunterschied zur regulären RTX 2080 bis zu einem Viertel weniger Fps. Zur RTX 2070 hin ist jedoch nicht mehr so viel Luft: Gerade einmal sechs bis zehn Prozent Leistungsunterschied sind es. Notebooks mit der RTX 2070 gibt es schon ab gut 2.000 Euro, also gut einen Tausender weniger als das Razer Blade 15 mit RTX 2080. Bei der RTX 2070 ist also der Sweet Spot des Preis-Leistungs-Verhältnisses zu finden. Oder anders gesagt: Das der Modelle mit 2080 ist nicht besonders gut.

Es sind andere Merkmale, mit denen Notebooks wie das Razer Blade 15 punkten. Eben die kompakten Maße und das recht geringe Gewicht, die gute Gehäuseverarbeitung oder aber das gute 144-Hz-Display, das hier im Razer Blade schon ab Werk eine ziemlich brauchbare Kalibrierung aufweist, wie wir in unserem Test feststellten. Das Display von LG weist keinerlei Farbstiche auf, sodass es durchaus für ambitionierte Grafikarbeiten taugt, wenn auch nicht unbedingt für den professionellen Druck. Noch besser geht es kaum bei Notebook-Displays, zumal ein höheres Niveau nicht unbedingt die sichtbare Bildqualität verbessert. Das Razer Blade 15 gibt es noch mit der Option auf ein UHD-Panel mit 60 Hz, wir halten aber Full HD mit 144 Hz für die bessere Wahl. Zum einen wird die GPU in aktuellen Spielen ohnehin schon gut gefordert, zum anderen lohnt sich das geschmeidige Bewegtbild durch die 144 Hz.



Das LG-Display des Razer Blade 15 weist nicht nur einen guten Kontrast auf, sondern auch eine gute Farbtreue, die keine Kalibrierung nötig macht.

TUXEDO XC1509: STILLSTAND IST FORTSCHRITT

Zugegeben: Der „Rückschritt“ im Titel ist etwas erklärungsbedürftig: Das Notebook von Tuxedo hat einige Ausstattungsmerkmale beibehalten, die woanders eigentlich längst ausgestorben sind, aber durchaus sinnvoll waren, etwa der wechselbare Akku, die zahlreichen Anschlüsse an der Rückseite sowie mehrere Status-LEDs an der vorderen Kante. Allesamt sinnvolle Sachen, die aus unerfindlichen Gründen nach und nach verschwanden. Im Gegensatz zu den dünnen, schicken Modellen, die nicht nur einen Zweck als Computer, sondern auch als Statussymbol haben, punktet das XC1509 mit Bescheidenheit und Funktionalität. Die Anschlüsse sind zahlreich vorhanden und minimieren an der Rückseite den Kabelsalat auf dem Schreibtisch. Dafür ist das Notebook mit gut drei Zentimetern nicht unbedingt schlank, wiegt mit 2,3 Kilogramm aber noch relativ wenig und ist durchaus im Rucksack transportierbar.

LINUX TO GO

Wie der Name Tuxedo es schon vermuten lässt, hat sich der Hersteller aus dem schwäbischen Königsbrunn bei Augsburg dem alternativen Betriebssystem Linux verschrieben. Jeder Tuxedo-Rechner ist mit Komponenten ausgestattet, die voll mit Linux kompatibel sind. Mit „Tuxedo Budgie“ bietet der Hersteller auch ein eigenes Ubuntu-Derivat an, ebenso wie Windows optional zusätzlich vorinstalliert. Für die Vergleichbarkeit haben wir alle Tests in Windows vorgenommen und das XC1509 mit einer RTX 2060 einbestellt, die wir bislang noch nicht getestet haben. Im Gegensatz zu den stärkeren GPUs 2070 und 2080 und zum Vorgänger GTX 1060 gibt es die 2060 nicht als Max-Q-Variante, wohl weil die 2060 ohnehin schon relativ leise und effizient ist. Unter voller 3D-Last wird aber auch eine 2060 – hier mit bis zu 4 Sone – ziemlich laut. Die Grafikleistung der mobilen RTX 2060 liegt in etwa zwischen der GTX 1660 und der 1660 Ti als Desktop-Version. Die nächstbessere GPU, also eine RTX 2070, ist mit bis zu 40 Prozent mehr Leistung noch ein gutes Stück weit weg. Die von uns getestete Variante des XC1509 ist wegen der 32 Gigabyte an Arbeitsspeicher relativ teuer. Den Aufpreis investiert ein Gamer im Konfigurator lieber in die RTX 2070 und bleibt bei 16 Gigabyte RAM, die absolut ausreichen. Aktuell gibt es bei Tuxedo noch kein 144-Hz-Panel für das Modell, das zu einem guten Gaming-Notebook mittlerweile dazugehört. Das IPS-Panel von Innolux ist gut, weil recht kontraststark und farbtreu, aber nur auf 60 Hz beschränkt. Mittlerweile bietet Tuxedo auch bei diesem Modell eine Option mit 144-Hz-Panel an. Mit dem Superposition-Benchmark haben wir zudem den Leistungsunterschied zwischen Windows und Linux überprüft: Mit vorinstalliertem Linux ist der Score in etwa 10 bis 15 Prozent niedriger. Windows ist daher etwas effektiver.



Trotz der unspektakulären Optik punktet das Tuxedo XC1509 mit guter Ausstattung und Funktionalität.

Links



Rechts



Hinten



Vorne



Anschlüsse an der Rückseite, LEDs und Kartenleser an der Vorderseite. Das Tuxedo XC1509 spart nicht an der Ausstattung.

Produktname	XC1509
Hersteller	Tuxedo
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 1.900 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	Nur bei tuxedocomputers.com
Prozessor	Intel Core i7-8750H (6c/12T, 2,2 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	Nvidia RTX 2060, 6 Gigabyte
Ausstattung (20 %)	**2,23**
Arbeitsspeicher	32 Gigabyte DDR4-2400 (2×16)
Interner Speicher (SSD/HDD)	500 GB PCIe-SSD (Samsung 970 Evo Plus)/-
Display	15,6 Zoll, 60 Hz, IPS (Innolux N156HCE-EN1)
Anschlüsse	3× USB 3.0, 2× USB-C 3.1 (inkl. DP 1.4), 1× HDMI 2.0, 1× MiniDP 1.4, 1× Gigabit-LAN, 2× Audio-Klinke, Kartenleser, 1080p-Webcam
Besondere Ausstattung	Anschlüsse an Rückseite, LEDs vorne, Steuerungssoftware, Fingerabdruckleser, Akku austauschbar
Eigenschaften (20 %)	**1,84**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	62 Wh/210 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Sehr gut/sehr gut
Verarbeitung	Gut
Gewicht/Garantie	2,31 kg (Netzteil: 658 g)/zwei Jahre
Leistung (60 %)	**1,89**
Max. Displayhelligkeit/ Homogenität/Kontrast	299,3 cd/m²/14 %/1113:1
Lautheit (2D/3D)	0,1 Sone/4 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	175/1205 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018“ (P99/ Durchschnitt)	28/52,3 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ MIT DXR (P99/ Durchschnitt)	28/35,5 Fps
Battlefield 5, „Tirailleur“ OHNE DXR (P99/Durchschnitt)	45/71,1 Fps
FAZIT	⊕ Gute Anschlussausstattung ⊖ 60-Hz-Panel Wertung: **1,95**

ASUS TUF GAMING FX505DY: NEUER RAVEN RIDGE



Das eigentlich unscheinbare Asus-Notebook ist nicht nur das erste mit einer Picasso-APU der zweiten Ryzen-Generation, sondern bietet auch Freesync.

Produktname	TUF Gaming FX505DY
Hersteller	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 700 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1984224
Prozessor	AMD Ryzen 5 3550H (4c/8t, 2,1 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	AMD RX 560X, 4 GB GDDR5
Ausstattung (20 %)	**2,80**
Arbeitsspeicher	8 Gigabyte DDR4-2400 (1×8)
Interner Speicher (SSD/HDD)	512 GB PCIe-SSD (Kingston)/-
Display	15,6 Zoll, Full HD, 60 Hz, IPS (AUO409D)
Anschlüsse	2× USB 3.0, 1× USB 2.0, 1× HDMI 2.0, 1× GB-LAN, 1× Audio-Kombi-Port, kein Kartenleser, 720p-Webcam
Besondere Ausstattung	Freesync (42-59 Hz)
Eigenschaften (20 %)	**1,95**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	48 Wh/320 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Befriedigend/befriedigend
Verarbeitung	Gut
Gewicht/Garantie	2,13 kg (Netzteil: 474 g)/zwei Jahre (Pick-up & Return)
Leistung (60 %)	**2,83**
Max. Displayhelligkeit/Homogenität/Kontrast	231 cd/m²/6 %/586:1
Lautheit (2D/3D)	0,6 Sone/1,4 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	144/708 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018", niedrig (P99/Durchschn.)	21/35,9 Fps
Overwatch "Dorado" (avg.) niedrig, 100 % (P99/Durchschn.)	91/113,7 Fps
Ethan Carter Redux, „Tracks" (P99/Durchschnitt)	19/32,2 Fps
FAZIT	+ Gute Akkulaufzeit + Freesync (42-59 Hz) − Laut in Idle **Wertung: 2,64**

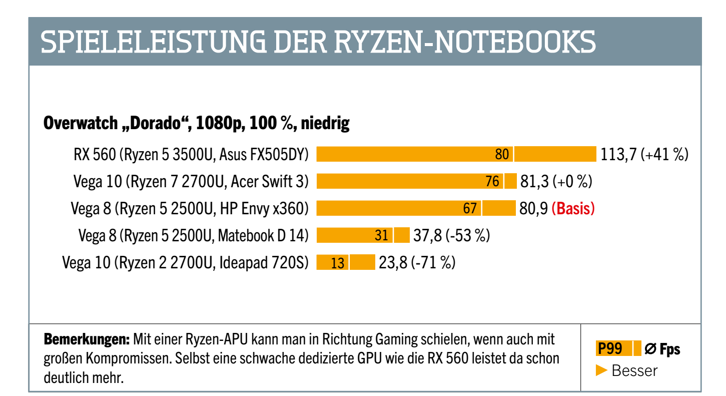
Machen wir uns nichts vor: AMD-Chips sind in Notebooks noch weitaus weniger vertreten als in Desktop-PCs. Das liegt daran, dass AMD mit seinen APUs lediglich das Einsteigersegment unter den Notebooks bedienen kann. Die erste Liga gehört komplett den Intel-Nvidia-Kombos, AMD hat hier einfach nichts Vergleichbares. Der Unterschied des Ryzen 5 3500U zum 2500U-Vorgänger ist homöopathisch klein: Der Basistakt ist um nur 100 MHz höher und entsprechend niedrig fallen daher auch die Benchmark-Unterschiede von nur wenigen Prozentpunkten zwischen den beiden Vierkernern aus.

Die Ryzen-APUs haben zwar eine weitaus potentere Grafikeinheit als die Intel-CPUs, die Vega-Grafik reicht aber lediglich für ältere und genügsame Spiele. Aktuelle Tripe-A-Titel braucht man auf dem Notebook erst gar nicht zu installieren, es ist eher für Evergreens gedacht, etwa Counter-Strike, Overwatch, World of Warcraft oder etwa DOTA 2. In diesen grafisch weniger anspruchsvollen Spielen sind auch dreistellige Frameraten möglich, wie unsere Overwatch-Stichprobe beweist. Das erste Notebook mit einer Picasso-APU hat hier eine dedizierte Grafikeinheit mit an Bord. Die RX 560 mit 4 Gigabyte eigenem Videospeicher sorgt zwar auch nicht unbedingt für Fps-Höhenflüge, leistet aber deutlich mehr als die integrierten AMD-Grafikeinheiten. So ganz sinnlos ist die also nicht. Das muss deswegen dazu gesagt werden, weil einige Hersteller in manchen Billig-Notebooks eine dedizierte RX-520-Grafik verbauen, die schwächer ist als die integrierte Vega-Grafik. Was das soll? Das haben wir AMD auch gefragt und man meinte, dass sich Notebooks mit dedizierter Grafik in Asien besser verkaufen würden. Der Markt hat eben recht, egal wie technisch unsinnig die Konfiguration ist. Noch sinnfreiere Frankenstein-Konstruktionen, etwa eine Crossfire-Verbindung zwischen integrierter und dedizierter Grafik, nur um mit dem Terminus „Dual-GPU" werben zu können, sind glücklicherweise ausgestorben. Das soll es nun aber gewesen sein mit dem Exkurs in AMDs Notebook-Freakshow. Das Asus TUF Gaming FX505DY zählt nämlich nicht dazu und hat zwar eine recht schwache, aber in sich stimmige und günstige Ausstattung. Das Plastikgehäuse kann natürlich nicht mit der Wertigkeit eines Metall-Notebooks mithalten, wirkt ein wenig billig, ist dafür aber auch nur knapp über zwei Kilo schwer. Auch Tastatur und Touchpad wirken wie von der Stange, lassen jedoch keine Defizite erkennen. Ein 144-Hz-Display ist in dieser dreistelligen Preisklasse noch nicht drin, wir müssen hier mit einem IPS-Panel mit 60 Hz vorliebnehmen, das außerdem nicht ganz so hell ist.

FREESYNC FUNKTIONIERT

Das Schmankerl des Notebooks ist hier ganz klar Freesync. Während das Nvidia-Pendant G-Sync nur in Notebooks mit Gebrauchtwagenpreisen zu finden ist, kommt das kostenlose Freesync hier im Einsteigermodell zum Einsatz, wo es auch Sinn ergibt: Die schwache Grafikleistung schafft nur mittelmäßige Frameraten, wo Bildrisse (Tearing) umso stärker auftreten. Wir haben in Spielen die Freesync-Spanne abgeklopft: Mit 42 bis 59 Fps ist sie nicht besonders breit.

SPIELELEISTUNG DER RYZEN-NOTEBOOKS



HUAWEI MATEBOOK D 14: SCHLANKER RAVEN RIDGE

Natürlich ist das Matebook D 14 des chinesischen Herstellers Huawei kein Spiele-Notebook. Uns hat hier vielmehr die Leistung des Ryzen 5 2500U im schlanken Gerät interessiert. Außerdem handelt es sich beim Matebook um einen guten und beliebten Allrounder fürs Sofa und für unterwegs, um schon mal das Fazit vorwegzunehmen. Verglichen mit dem Intel-Pendant Core i5-8265U, das in Ultrabooks der gleichen Preisklasse zu finden ist, hat der Ryzen 5 zwar schwächere Taktraten, doch die etwas bessere Grafikeinheit. Steht also die Mobilität beim Notebook-Kauf im Vordergrund und soll der Kompromiss etwas näher zum Gaming hin ausfallen, sind die Ryzen-APUs in der Gewichtsklasse um ca. 1,5 kg eine interessante Alternative. Schon vor circa einem Jahr haben wir die damals frisch erschienenen Raven-Ridge-Chips mit Konfigurationen ähnlicher Preisklassen verglichen und haben festgestellt, dass die Vega-Grafik es durchaus mit dedizierten Einsteiger-GPUs aufnehmen kann, etwa einer Geforce MX150. Verglichen mit dem hier getesteten Asus-TUF-Notebook sind die dedizierte RX 560 und die potentere Kühlleistung des um ein Kilogramm schwereren Notebooks deutlich leistungsfähiger.

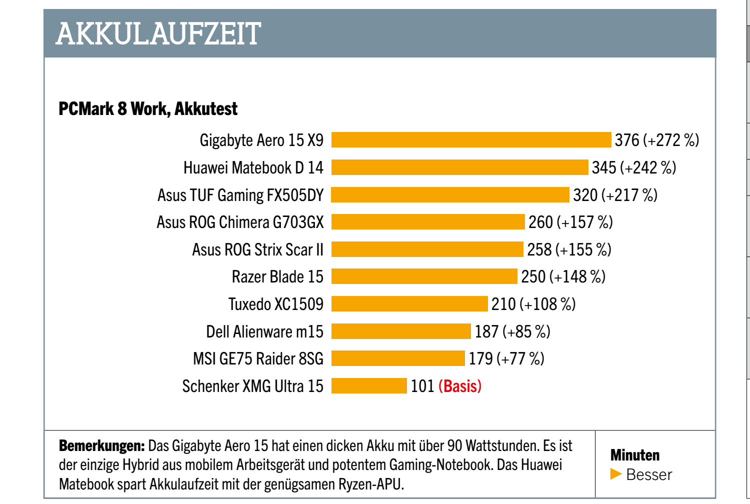
LEICHTGEWICHTSGAMING

Limitiert durch den sehr kompakten Formfaktor und den knappen Videospeicher sind nur ältere, genügsame Spiele denkbar. Aktuelle, anspruchsvolle Titel braucht man erst gar nicht zu versuchen: The Witcher 3 läuft nicht in spielbarer Framerate mit nativer Auflösung. Es sind eher Evergreens wie LoL, WoW, DOTA 2, Overwatch oder CS:GO, denen man mit dem mobilen Matebook D 14 noch spielbare 60 Fps abringen kann. Es handelt sich hier eben primär um ein mobiles Arbeitsgerät und kein günstiges Gaming-Notebook wie das Asus TUF, das in einer anderen Liga spielt.

Nun gibt es sicherlich leistungsfähigere Notebooks für die 600 Euro, aber das Matebook überzeugt mit anderen Eigenschaften als der reinen Rechenleistung. Das IPS-Display kann mit einem guten Kontrast über 1.000:1 und einer Helligkeit über 300 cd/m² punkten. Außerdem gefällt uns das sauber verarbeitete Aluminiumgehäuse. Andere Notebooks in dieser Preisklasse warten hier noch mit Plastik auf, was nicht unbedingt schlecht sein muss, aber eben nicht ganz so stabil ist. Der Tastatur fehlt zwar der Nummernblock, sie hat dafür aber einen knackigen Druckpunkt, der schnelles Tippen erlaubt. Der Akku ist mit einer Kapazität von 58 Wh relativ groß und hält wegen der genügsamen APU im fordernden PCMark-Akkutest auch fast sechs Stunden durch. Das mobile Format erfordert einige Kompromisse in der Ausstattung: Es gibt etwa nur drei USB-Anschlüsse, einer davon als Typ-C, der auch als Ladebuchse dient. Zudem sind die 8 Gigabyte RAM fest verlötet und auch nicht erweiterbar.



Das Huawei Matebook ist wegen des Formfaktors natürlich kein Spiele-Notebook. Einfachere, ältere Spiele sind mit der Ryzen-APU dennoch möglich.



Produktname	Matebook D 14
Hersteller	Huawei
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 600 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1980559
Prozessor	AMD Ryzen 5 2500U (4c/8t, 2.0 GHz)
Grafikkarte, Videospeicher	AMD Radeon RX Vega 8, 1 Gigabyte (geteilt)
Ausstattung (20 %)	**3,18**
Arbeitsspeicher	8 Gigabyte DDR4-2400
Interner Speicher (SSD/HDD)	256 GB SATA M.2 (SKHynix OEM)/-
Display	14,0 Zoll, Full HD, 60 Hz (BOE TV140FHM-NH0)
Anschlüsse	1× USB-C 3.0, 1× USB-A 3.0, 1× USB-A 2.0, kein Kartenleser, 720p-Webcam
Besondere Ausstattung	USB-C-Ladeanschluss
Eigenschaften (20 %)	**1,85**
Akkukapazität/Laufzeit (PCMark 8 Work)	58 Wh/345 Minuten
Haptik und Ergonomie (Tastatur/Maus)	Gut/gut
Verarbeitung	Sehr gut
Gewicht/Garantie	1,43 kg (Netzteil: 205 g)/zwei Jahre
Leistung (60 %)	**2,65**
Max. Displayhelligkeit/Homogenität/Kontrast	303,6 cd/m²/8 %/1047:1
Lautheit (2D/3D)	0,1 Sone/1,1 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	130/560 Punkte
The Witcher 3, „Skellige 2018", niedrig (P99/Durchschn.)	5/15,3 Fps
Overwatch "Dorado" (avg.) niedrig, 100 % (P99/Durchschn.)	31/37,8 Fps
Ethan Carter Redux, „Tracks" (P99/Durchschn.)	29/31,9 Fps
FAZIT	⊕ Gutes IPS-Display ⊕ Lange Akkulaufzeit ⊖ Wenige Anschlüsse Wertung: **2,60**

Im nächsten Heft

❑ **Aktuell**

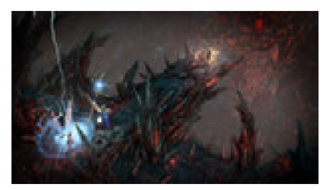
E3 2019



Pünktlich zur nächsten PC-Games-Deadline findet die E3 in Los Angeles statt – die heißesten Themen lest ihr natürlich noch im Heft!

❑ **Test**

Warhammer: Chaosbane | Diablo meets Warhammer. Klingt gut, muss sich aber im Test beweisen.



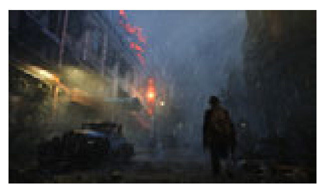
❑ **Test**

F1 2019 | Wenn alles klappt, drehen wir für die nächste Ausgabe schon Testrunden.



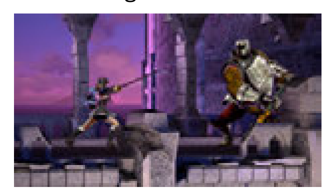
❑ **Test**

The Sinking City | Der nächste Cthulhu-Horrortrip – mit Glück ebenfalls schon im Test!



❑ **Test**

Bloodstained: Ritual of the Night | Der geistige Castlevania-Nachfolger kommt im Juni.

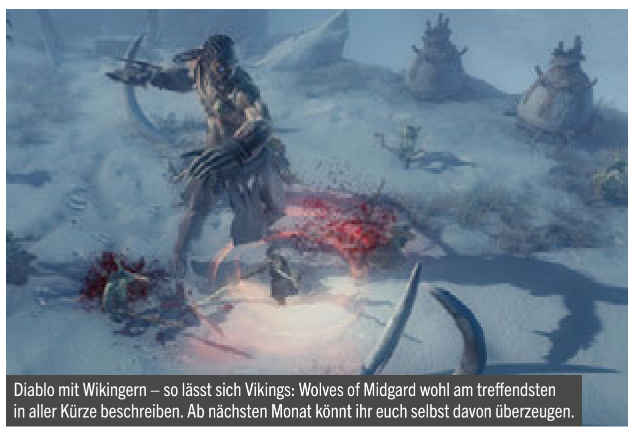


PC Games 07/19 erscheint am 26. Juni!

Vorab-Infos ab 21. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD



Diablo mit Wikingern – so lässt sich Vikings: Wolves of Midgard wohl am treffendsten in aller Kürze beschreiben. Ab nächsten Monat könnt ihr euch selbst davon überzeugen.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Alexandros Bikoulis, Manuel Christa, Jan Dangschat, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Luca Narayan, Maximilian Paffrath, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Emily Schuhmann, Sönke Siemens, Willi Tiefel
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © 2K Games

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

TECHNIK-SPECIAL Seite 116

Blick in die **VR-Zukunft**

Unsere Hardware-Jungs haben viele Stunden mit Oculus Rift S und Oculus Quest verbracht und verraten in unserem Special, welche Verbesserungen ihr von der neuen VR-Generation erwarten könnt und ob die typischen Virtual-Reality-Kinderkrankheiten nun der Vergangenheit angehören.

REPORT Seite 118

Videospiele **in China**



China ist der weltweit größte Markt für Computer- und Videospiele und daher natürlich auch für westliche Publisher interessant. Doch wie wirken sich kulturelle Unterschiede und die Zensur in dem Land auf Spiele aus? Diese und noch mehr Fragen beantworten wir in unserer Reportage.

TECHNIK-SPECIAL Seite 124

Drei **500-Euro-PCs**



Muss ein ordentlicher Gaming-PC zwangsweise viel teurer sein als eine Konsole? Dieser Frage gehen wir in unserem Special auf den Grund. Dafür konfigurierten wir drei PCs dementsprechend mit dem Ziel, unter 500 Euro Anschaffungskosten zu bleiben.

Blick in die VR-Zukunft



Bild: Facebook/Oculus VR

Von: Alexandros Bikoulis

Oculus aktualisiert das eigene Portfolio und bringt zwei neue VR-Brillen auf den Markt, die beide 449 Euro kosten sollen. Schafft man so die Kinderkrankheiten von 2016 ab?

Man mag es kaum glauben, aber seitdem 2016 VR-Headsets konsumententauglich wurden, ist einiges passiert. Viele Hersteller kochen mittlerweile im VR-Segment mit Microsofts Windows-Mixed-Reality-Plattform und sind auf einige Knackpunkte von 2016 eingegangen: keine externen Sensoren, kompatibel mit leistungsschwächerer Hardware und preislich erschwinglicher als die Konkurrenz von Oculus und HTC. Einige Kinderkrankheiten konnten so eliminiert werden, aber dadurch entstanden auch neue Probleme. Unter anderem deshalb machte sich hier kurz nach dem Release Ernüchterung breit: Wenig Inhalte, deutlich schlechteres Tracking als bei Rift oder Vive und SteamVR lief auch eher schlecht als recht.

SCHÖNE NEUE VR-WELT

Mit den beiden neuen Headsets wollen Oculus VR und Facebook die Deal-Breaker aus der „ersten" VR-Generation von 2016 angehen, ohne dabei die Fehler der Konkurrenz zu wiederholen. Beide VR-Brillen verzichten deshalb auf externe Sensoren, die die Bewegungsfreiheit nur unnötig einschränken und zu Kabelsalat führen würden. Stattdessen kommt wie auch bei den Mixed-Reality-Brillen das Inside-out-Tracking durch Kameras am Headset zum Einsatz: Damit kann man jederzeit und quasi überall in die virtuelle Realität abtauchen, ohne vorher mühselig Spielraum und Position mit externen Kameras gekoppelt zu haben. Bei der Oculus Quest, die als autarke VR-Konsole die Oculus Go ablösen soll, kommen deshalb vier Kameras an der Displayfront zum Einsatz, bei der Oculus Rift S sind es dagegen fünf, um ein noch besseres Tracking zu ermöglichen. Das funktioniert nicht nur deutlich besser als noch bei den WMR-Brillen, sondern so problemlos wie bei Vive und Rift mit externen Sensoren. Lediglich wenn der Controller verdeckt wird, kam es im Hands-on zu einem Stocken. Das dürfte auch der Grund für das neue Design des Eingabegerätes sein, bei dem nun der Ring, der ja von den Kameras erkannt wird, nach oben zeigt und nicht mehr nach unten wie noch beim Produkt von 2016.

Im Gegensatz zur AR-Brille Magic Leap kartografieren die integrierten Sensoren nicht die Umgebung und speichern sie, sondern der Spieler muss hier den Spielbereich bei beiden Headsets im Vorfeld festlegen. Das funktioniert dank des Passthrough+-Modus nicht nur erstaunlich gut, sondern ist auch in Sekunden erledigt. Für Korrekturen muss man die Brille nicht absetzen. Dabei wird die von den Sensoren erfasste Bildinformation in die Brille durchgeschleift, sodass man mit aufgesetztem Headset einen Blick in die reale Welt bekommt und dank Controller einfach eine Fläche festsetzen kann. Überschreitet man nun die Spielfläche, springt das Guardian-System an und gibt durch ein virtuelles Gitternetz räumliche Einschränkungen an den Brillenträger weiter.

Bild: Facebook/Oculus VR



Rift S und Quest bekommen beide die gleichen Controller, die sich vom 2016er-Modell in der Orientierung des Rings unterscheiden.

Oculus Quest (oben) und Rift S (unten) setzen beide auf Inside-out-Tracking über am Headset angebrachte Kameras. Damit werden externe Sensoren obsolet.

NICHT NUR VERBESSERUNGEN

Einige Kritikpunkte der ersten Oculus Rift (CV1) wurden beim Nachfolge-Headset verbessert, so gibt es etwa einen geringeren Fliegengittereffekt. Grund für den besseren Durchblick ist einerseits die um knapp 42 Prozent erhöhte Pixelanzahl in der Rift S, sodass das interne Display nun auf eine Auflösung von 1.280 ×1.440 Bildpunkte pro Auge kommt. Anderseits liegt das aber auch an dem neuen LCD-Display in der Brille, das nun über eine RGB-Matrix verfügt und so mehr und gleichmäßiger verteilte Subpixel hat als noch die beiden Pentile-OLED-Displays im CV1-Modell. Hier werden aber auch zwei Schwachpunkte der Displaywahl sichtbar: OLED-Anzeigen haben prächtigere Farben, einen besseren Schwarzwert und der Augenabstand ist nicht mehr mechanisch justierbar.

Bei der Rift S ist der Augenabstand jetzt fest auf 63,5 mm fixiert und ein Nachbessern der anatomischen Unterschiede zwischen Individuen muss nun digital per Software erfolgen. Ein anderer Punkt, der zumindest bei dem PC-Modell Oculus Rift S zum Tragen kommt, ist der Komfort. In Kooperation mit Lenovo wurde das „Skibrillendesign“ des Vorgängers verworfen und stattdessen auf das sogenannte Halo-Design gesetzt, das bei den WMR-Brillen und der PSVR schon Anwendung findet. Das Aufsetzen erfolgt nun wie bei einem Basecap und die Brille ist dank neuem Design viel angenehmer zu tragen als der Vorgänger. Das Display schwebt quasi vor dem eigenen Gesicht, aufgehängt an einem Stirnband, das sich per Drehrad an die eigene Kopfform anschmiegen lässt. Der Abstand zwischen Display und Kopf wird durch eine breite Gummimanschette lichtdicht abgeschlossen, die kreisrunden Abdrücke des Headsets im Gesicht sind damit ebenso Vergangenheit wie das ständige Nachjustieren an den Klettverschlüssen der Rift.

ETWAS ABGENOMMEN

Um Otto Normalverdiener den Weg zur Rift S zu ebnen, mussten die Ingenieure einen Kompromiss eingehen: Die 90 Hertz Bildwiederholrate wurden auf 80 Hz bei der Rift S und auf 72 Hz bei der Quest herabgesetzt, um so die erhöhte Pixelmenge stemmen zu können. Damit können die Minimalvoraussetzungen für die Nutzung der Rift S ähnlich gering gehalten werden wie noch vor drei Jahren und die Quest kann mit mobiler Hardware betrieben werden. Benötigt wird für das PC-VR-Headset mindestens eine Geforce GTX 960 beziehungsweise eine Radeon R9 290. Beim Testen beider Headsets ist die Reduzierung jedenfalls nicht aufgefallen, Spiele liefen einwandfrei und flüssig, ein körperliches Unwohlsein kam durch die verringerte Bildwiederholrate nicht zustande. Was dagegen besonders stark aufgefallen ist, sind die in das Stirnband der Rift S integrierten Kopfhörer, die sich leider wie billige Bluetooth-Boxen anhören. Durch diesen blechernen Klang geht einiges an Immersion verloren, aber ein Klinkenanschluss am Headset verspricht Abhilfe.

IST DAS DIE VR-REVOLUTION?

Mit den neuen VR-Brillen will Oculus ganz klar jeden ansprechen, der Interesse an der virtuellen Realität hat. Keine Einstiegshürden wie PC oder Kabelsalat verspricht das Casual-Modell, die Oculus Quest, die vor allem eins sein soll: unkompliziert. Ohne angebundenen PC kann die Brille nur auf einen Snapdragon 835 zurückgreifen, sodass Spiele extra angepasst werden müssen. Sollte der Preis sich bei 350 Euro einpendeln, ist die Oculus Quest dennoch eine klare Sache, da sie ein ausgereiftes VR-Erlebnis mitbringt. Bei der Rift S sind Kabel und PC dagegen noch notwendig, es wird aber auch auf externe Sensoren verzichtet. Abgesehen von diesen Faktoren ist noch an weiteren Kritikpunkten wie dem Fliegengittereffekt oder dem Tragekomfort gearbeitet worden, sodass die Oculus Rift S wahrscheinlich die am angenehmsten zu tragende VR-Brille ist.

Mit all diesen Zugeständnissen an die Bequemlichkeit, die zudem einige Kompromisse bei Sound und Display nötig machten, könnte Oculus die virtuelle Realität dennoch deutlich einfacher in die Wohnzimmer bekommen. Wer schon eine Rift besitzt, für den ist die Rift S nicht unbedingt das Upgrade, auch wenn die neue Brille eine bessere Auflösung hat. Insgesamt haben Facebook und Oculus VR mit dem neuen Portfolio vieles richtig gemacht und sind genau die Punkte angegangen, die vor drei Jahren noch einen Großteil der Nutzer zurückschrecken ließen. Von einer Revolution kann man aber noch nicht sprechen. Dafür fehlt der Triple-A-Content. Wenn sich die Preise aber auf Konsolenniveau einpendeln, gibt es eigentlich keinen Grund dagegen – außer es wird einem in VR-Welten schnell schlecht. ❑

Videospiele in ... China
So spielt das Reich der Mitte

China ist der weltweit größte Markt für Computer- und Videospiele. Doch was und wie wird im Reich der Mitte überhaupt gespielt? Welche Auswirkungen hat die allgegenwärtige Zensur? Und was genau macht man eigentlich an einer E-Sport-Universität? Wir haben intensiv nachgeforscht – und zum Teil wirklich Erstaunliches herausgefunden.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Wer die Spieleindustrie im bevölkerungsreichsten Land der Erde verstehen möchte, sollte zunächst einen Blick auf die Statistiken werfen. Denn die sprechen eine deutliche Sprache. Laut Angaben des renommierten Marktforschungsinstituts Newzoo spielen von insgesamt 1,4 Milliarden Bewohnern des Landes knapp 619,5 Millionen Computer- und Videospiele und gaben dafür allein im Jahr 2018 knapp 37,9 Milliarden Dollar aus. Vor den USA, Japan, Südkorea und Deutschland erobert sich China damit mühelos Platz 1 in der Gaming-Weltrangliste.

Doch nicht nur diese Zahlen lassen staunen. Von 782,8 Millionen Smartphone-Nutzern in ganz China (Stand: 2018) spielen 572,5 Millionen Mobile-Games. Dies entspricht knapp dem Siebenfachen von Deutschlands Einwohnerzahl (!) und mehr als einem Drittel der chinesischen Gesamtbevölkerung. Bevorzugt werden dabei insbesondere Fantasy-Rollenspiele wie Westward Journey II, Chu Liu Xiang, New Ghost oder Omnyoji, die bei uns kaum jemand kennt.

Unangefochtener Mobilspiel-Topseller im Land der Mitte bleibt allerdings das 5-vs-5-MOBA Honor of Kings von Chinas größtem Internetkonzern Tencent Games. Witzige Anekdote am Rande: Im Jahr 2015 ging Tencent auf US-Entwickler Riot Games zu und bat um eine Mobile-Game-Umsetzung von League of Legends. Da die Kalifornier das Angebot jedoch in den Wind schlugen und damit argumentierten, dass sich die Spielmechaniken von League of Legends nicht vernünftig für Mobilgeräte umsetzen ließen, nahm Tencent die Sache kurz entschlossen selbst in die Hand und gab ein eigenes MOBA namens Wangzhe Rongyao (ins Englische übersetzt so viel wie Honor of Kings) in Auftrag.

Ergebnis: Das Ende November 2015 veröffentlichte Spiel übertraf alle Erwartungen und konnte bereits im Folgejahr 200 Millionen registrierte Nutzer vorweisen, von denen 50 Millionen täglich aktiv spielten. 2017 stieg diese Zahl dann sogar auf über 80 Millionen aktive Nutzer – ebenfalls pro Tag wohlgemerkt! Heute ist Honor of Kings unter dem Namen Arena of Valor auch im Westen ein Hit und unter anderem für iOS- und Android-Geräte sowie für die Nintendo Switch verfügbar.



Ende letzten Jahres ging Steam in einer eigens für den chinesischen Markt angepassten Version an den Start. Für die Umsetzung des Portals kooperierte Valve mit dem chinesischen Publisher Perfect World. (Quelle: Steam)


America's Army lässt grüßen: Der Ego-Shooter Glorious Mission wurde im Auftrag der chinesischen Volksbefreiungsarmee entwickelt, erschien am 26. Juni 2011 und soll Spielern „Fähigkeiten im Kampf" antrainieren. (Quelle: Giant Interactive Group)

Crossfire des koreanischen Entwicklers Smilegate Entertainment ist einer der populärsten Ego-Shooter in China. Im Herbst 2018 vermeldete Publisher Tencent 660 Millionen registrierte Spieler. Der Screenshot zeigt die Mobilversion Crossfire Legends. (Quelle: Tencent Games / Google Play)

Populäre Spielkonzepte werden in China gerne kopiert. Mini World macht genau das mit Mojangs Minecraft und schaffte es damit in die Top 10 der beliebtesten Mobile-Spiele 2018. Eine deutsche Fassung findet ihr im Google Play Store. (Quelle: MiniPlay Inc / Google Play)

Dieser Screenshot zeigt eine Szene aus dem chinesischen Livestream des PUBG Invitationals 2018 in Berlin. (Quelle: Medienagentur plassma)

Honor of Kings alias Arena of Valor zählt zu den beliebtesten MOBAs in China. Aber auch international kommt der Titel gut an und generierte allein bis Ende September 2018 Umsätze von umgerechnet 792,5 Millionen Euro. (Quelle: Tencent Games)

EIN LAND IM MOBILE-WAHN – WARUM EIGENTLICH?

Doch warum ist China eigentlich so verrückt nach Mobile-Games? Und wieso handelt es sich bei der Mehrzahl der Spiele um Free2Play-Titel mit Fantasy-Fokus? Die Gründe für diese Entwicklung sind vielfältig und hängen zum einen mit der in China florierenden und kulturell vielfach geduldeten Produktpiraterie zusammen, die den Verkauf von Vollpreis-Software lange Zeit zu einem wenig lukrativen Geschäft machte. Bindet man die Nutzer allerdings über Online-Registrierungen an Free2Play-Titel und monetarisiert diese durch den Verkauf von Ingame-Items und Co., rollt der Rubel – oder besser besagt der Chinesische Yuan.

Ein weiterer Grund für die Mobile-Affinität des chinesischen Marktes: Viele Bevölkerungsschichten können sie auch heute noch schlicht und einfach keinen Gaming-PC oder eine moderne Spielekonsole samt Zubehör und Spielen leisten. Ein spielefähiges Smartphone hingegen ist vergleichsweise günstig zu haben und ohnehin attraktiver, wenn ein Großteil der Software dank Free-2Play-Modell zunächst einmal kostenlos heruntergeladen und ausprobiert werden kann.

Hinzu kommt: Schon seit Längerem hat Tencent den Messenger WeChat (das chinesische Pendant zu Facebooks WhatsApp) direkt in Topspiele wie Honor of Kings integriert. Somit ist es kein Problem, mit Familie, Freunden und Arbeitskollegen in Kontakt zu bleiben und parallel dazu zu daddeln. Eine Flexibilität, die zudem sehr gut mit dem lern- und arbeitsintensiven Alltag vieler Chinesen harmoniert.

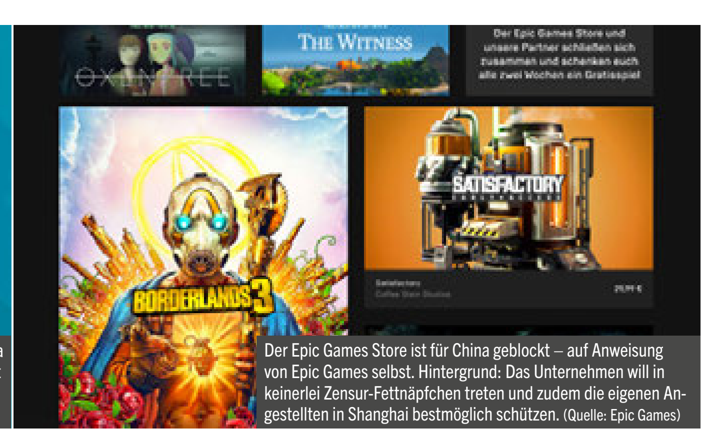
Ein nicht zu unterschätzender Motivator ist darüber hinaus der Wettbewerbsaspekt vieler Mobile-Games. Sei es nun das bereits erwähnte Honor of Kings, der millionenfach installierte Fun-Racer QQ Speed Mobile, der finnische Strategie-Dauerbrenner Clash of Clans, das massiv von Counter-Strike inspirierte Crossfire oder Battle-Royale-Titel wie Knives Out und PUBG Mobile – chinesische Gamer lieben es, sich mit anderen zu messen.

DER NEUE NABEL DER E-SPORT-WELT?

Womit wir auch schon bei Chinas nächster Boom-Branche wären: dem E-Sport. Bereits seit November 2003 – und damit seit mehr



Eigentlich sind blutige Zombie-Spiele wie Resident Evil 2 in China untersagt. Viele pfiffige Händler stört das weniger. Sie ändern oft das Cover, um trotzdem Kasse zu machen. Rechts seht ihr das Original, links das handgezeichnete Fake-Cover. (Quelle: Taobao)



Der Epic Games Store ist für China geblockt – auf Anweisung von Epic Games selbst. Hintergrund: Das Unternehmen will in keinerlei Zensur-Fettnäpfchen treten und zudem die eigenen Angestellten in Shanghai bestmöglich schützen. (Quelle: Epic Games)


Die China Joy ist die größte Videospielmesse Asiens und findet für gewöhnlich vier Tage lang Anfang August in Shanghai statt. 2018 kamen 354.000 Besucher – jede Menge Cosplayer mitgerechnet. (Quelle: http://www.c3online.com.cn)

als 15 Jahren! – ist E-Sport von der chinesischen Regierung als offizielle Sportart anerkannt und wird seither kontinuierlich gefördert. Die Früchte dieses Engagements sind mittlerweile überall sichtbar und machen auch international Schlagzeilen.

Erst im November 2018 etwa eröffnete in Hangzhou auf einer Fläche von 17.000 Quadratmetern der erste Teilbereich einer groß angelegten E-Sport-City. Umgerechnet knapp 250 Millionen Euro kostete der bereits fertiggestellte Komplex, der im Laufe der nächsten Jahre und mit weiteren Investitionen von insgesamt 2,2 Milliarden Euro auf eine Fläche von 3,5 Millionen Quadratmeter anwachsen soll. Ideen, diesen Platz sinnvoll zu füllen, sind selbstverständlich vorhanden und reichen von riesigen Arenen (teils schon fertig) über Hotelanlagen bis zu einem E-Sport-Freizeitpark. Ja, sogar ein E-Sport-Krankenhaus ist in Planung. Spezialgebiet: Sehnenscheidenentzündungen und alles, was kompetitiven Profizockern sonst noch Kopfschmerzen bereitet.

Die lokalen Behörden – welche das Projekt gemeinsam mit dem Staat verwalten – versprechen sich dadurch nicht nur jede Menge mediale Aufmerksamkeit und Scouting-Möglichkeiten für neue Talente, sondern auch üppige Touristenströme und damit einhergehend Steuereinnahmen von über 100 Millionen Euro. Besonderes i-Tüpfelchen: Im Jahr 2022 richtet Hangzhou die Asienspiele aus. Der panasiatische Wettbewerb mit olympischem Charakter fand unter diesem Namen erstmals 1951 im indischen Neu-Delhi statt und gewährte 489 Athleten aus elf Nationen eine Bühne. Sechs Sportarten mit insgesamt 57 Disziplinen standen damals auf dem Programm.

2022, zur 19. Ausgabe der Asienspiele, soll das Ganze nun eine völlig neue Dimension erreichen. Denn nebst typischen Asia-Sportarten wie Cricket, Karate, Sepak Takraw, Tischtennis oder Wushu steht 2022 erstmals auch E-Sport offiziell auf der Wettkampf-Agenda. Voraussichtlich in den Disziplinen Fußball (FIFA), Strategie (Starcraft 2) und MOBA (League of Legends, Dota 2). Qualifizierte Teilnehmer werden also wie Olympioniken ins Stadion marschieren dürfen, um dort dann vor Zehntausenden Zuschauern um Gold, Silber und Bronze zu wetteifern.

Zugegeben, den Namen Hangzhou werden E-Sport-Begeisterte in Zukunft sicherlich noch öfter hören. Allerdings ist die Neun-Millionen-Metropole in der chinesischen Provinz Zhejiang nur eines von unzähligen E-Sport-Projekten, die gerade im Land der Morgenröte auf den Weg gebracht werden. Exemplarisch hierfür sei die nur wenige hundert Kilometer entfernte Stadt Wuhu genannt. Finanziert von Tencent, soll auch hier eine beeindruckende E-Sport-Enklave entstehen – inklusive Freizeitpark, Trainingseinrichtungen und einem Technologiepark, der unter anderem ein Cloud-Center und ein Tencent-eigenes Animationsstudio umfasst. Besonders großen Zulauf erhofft man sich zudem von einer ebenfalls dort angesiedelten E-Sport-Universität.

ERST E-SPORT-DIPLOM, DANN E-SPORT-JOB

Stichwort E-Sport-Universität. Während man hierzulande erst seit Kurzem Dinge wie E-Sport-Management studieren kann, sind die Chinesen bereits einen Schritt weiter und bieten seit 2017 E-Sport als Studienfach an. Einer der ersten Trendsetter war das Sports Vocational College in der Provinz Hunan. Coaching, Datenanalyse, Taktik, Moderation, Teammanagement – all das und mehr steht hier auf dem Lehrplan. Kombiniert werden die Kurse unter anderem mit Se-

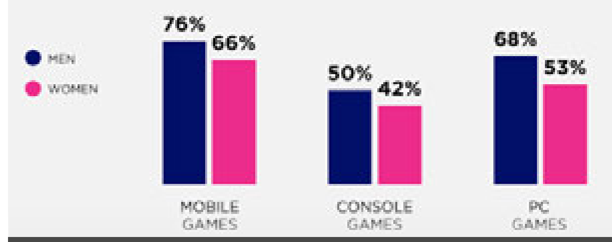

Die Darstellung von Skeletten ist in China besonders heikel. Viele Spiele aus dem Westen werden daher umfangreich angepasst. Prominentestes Beispiel: Blizzards Online-Rollenspiel World of Warcraft. (Quelle: Buffed / Blizzard Entertainment)



Gigantisch: Der E-Sport-Komplex in der Millionenmetropole Hangzhou ist so groß wie 68 Footballfelder und wurde mit umgerechnet knapp 250 Millionen Euro aus dem Boden gestampft. (Quelle: Fox Sports Asia)



Raubkopien sind in China ein Riesenproblem. Um trotzdem Geld zu verdienen, setzt die Branche vor allem auf Onlinespiele und den Verkauf von Ingame-Items. (Quelle: Tencent WeGame)



Laut einer Studie des Marktforschungsunternehmens Newzoo spielen 76 Prozent der Männer und 66 Prozent der Frauen unter den chinesischen Internetnutzern Mobile-Games. Die zweithöchste Verbreitung haben PC-Spiele, auf Platz drei rangieren Konsolenspiele. (Quelle: Newzoo)

minaren aus den Fächern Recht, Englisch, Computerwissenschaften und Sportmanagement.

Und heute? Gibt es eine ganze Fülle an chinesischen Universitäten, die sich der Thematik annehmen, um die Studierenden in Lohn und Brot zu bringen. Und das möglich schnell, denn laut eines Berichts der kommunistischen Jugendliga hatte die chinesische E-Sport-Branche allein im letzten Jahr knapp 260.000 offene Stellen im Angebot. Zahlen, von denen anderen Märkte nur träumen können!

Um den Boom weiter zu befeuern und die öffentliche Akzeptanz von E-Sports zu fördern, entschloss sich die Regierung im Januar 2019 zudem für eine weitere, durchaus interessante Maßnahme: Das Ministerium für Humankapital und Soziale Sicherheit definierte 15 anerkannte E-Sport-Berufsbilder. Wer beispielsweise hauptberuflich E-Sport-Inhalte produziert, sich um die Planung und Durchführung von E-Sport-Events kümmert oder diese bewirbt oder vermarkt, darf sich im Land der Mitte seit Kurzem ganz offiziell „E-Sports Operator" nennen. Spielt man dagegen in einem professionellen E-Sport-Team, führt Spielanalysen durch, trainiert andere E-Sportler oder testet E-Sport-Games, gilt man offiziell als „E-Sportler".

DIE KEHRSEITEN DER MEDAILLE

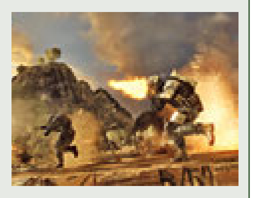
Keine Frage, China strebt nach einer Vorreiterrolle im Gaming-Sektor und wird dieser bereits in vielen Bereichen gerecht. Nichtsdestotrotz sehen sich die Verantwortlichen in Peking mit einer ganzen Reihe von Problemen konfrontiert, die seit Jahren eher zu- als abnehmen. Ganz oben auf der Liste: Internet-Sucht. 2009 etwas kursierte eine Studie, die sage und schreibe 24 Millionen junge Chinesen als internetsüchtig einstufte; heute dürften es sogar deutlich mehr sein.

Minderjährige, die in China mehr als drei Stunden Fortnite zocken, erhalten diese „Mach eine Pause!"-Warnmeldung. Um dem Ganzen Nachdruck zu verleihen, sinkt die XP-Rate um 50 Prozent. Zudem sind nun alle Herausforderungen deaktiviert.

DIESE VIDEOSPIELE SIND IN CHINA VERBOTEN

In kaum einem Land sind so viele Computer- und Videospiele verboten wie in der Volksrepublik China. Wir haben in diesem Extrakasten ein paar Beispiele herausgegriffen und skizzieren, warum die Titel nicht erlaubt sind.

Battlefield 4: China Rising



In China Rising, einem DLC zum Shooter Battlefield 4, steht China im Jahr 2020 am Rande eines Bürgerkriegs. Der Zensurbehörde passte diese Thematik wie zu erwarten gar nicht, da sie Aggressionen gegen die chinesische Kultur schüren würde. Eine Gefährdung der nationalen Sicherheit sei dadurch ebenfalls zu erkennen.

Command & Conquer: Generäle



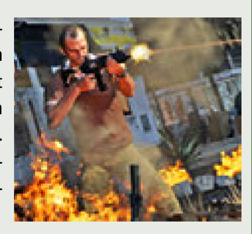
Command & Conquer: Generäle wurde in China nie offiziell verkauft, war den Behörden aber dennoch ein Dorn im Auge und wurde weitestgehend verbannt. Hier steht China im Visier der Terrororganisation GLA. Zudem fliegen Sehenswürdigkeiten wie das Messezentrum Hongkong, die Drei-Schluchten-Talsperre am Fluss Jangtse sowie der Platz des Himmlischen Friedens in die Luft.

Football Manager 2005



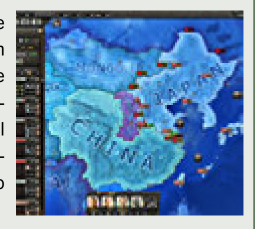
Die chinesische Regierung verbot das Werk von Entwickler Sports Interactive und Publisher Sega. In der Ursprungsfassung wurden Taiwan, Hongkong, Macau und Tibet als unabhängige Länder dargestellt. Das Spiel selbst wurde in China gar nicht angeboten, wohl aber rege kopiert. Im Dezember 2004 gingen die Behörden gegen Webseiten und Händler vor, die den Titel unters Volk brachten.

Grand Theft Auto 5



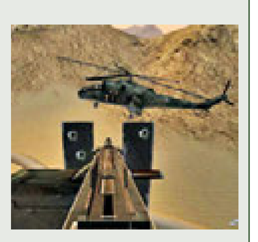
Gewalt, Drogenkonsum, sexuelle Handlungen, organisiertes Verbrechen – und das alles in einem Spiel. Für die chinesischen Behörden sind damit gleich vier rote Linien überschritten. Alle anderen GTA-Teile stehen ebenfalls auf der Schwarzen Liste. Gleiches gilt für artverwandte Spiele wie beispielsweise die Mafia-Reihe, die True-Crime-Serie, Scarface und The Godfather.

Hearts of Iron



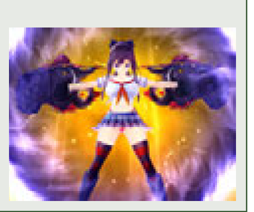
Entwickler Paradox porträtierte Manchuria (eine Region im Nordosten Chinas), Xinjiang (eine Region im Nordwesten Chinas) und Tibet als eigenständige Länder. Zudem stellte man Taiwan als Teil des japanischen Territoriums dar. Obwohl der Titel nie offiziell erschien, wurde er verbannt, da er die nationale Integrität gefährde. Das galt für die komplette Reihe, also auch Hearts of Iron 4 (hier im Bild).

Project IGI 2: Covert Strike



Wenn ein Spiel das Ansehen der chinesischen Armee beschmutzt, dann landet auf dem Index. So auch IGI 2: Covert Strike von Publisher Codemasters. Der Bann erfolgte erst sechs Monate nach der Veröffentlichung, denn der erste Vorab-Code, der den Zensurbehörden vorgelegt wurde, zeigte die letzten sechs Levels nicht. Genau hier jedoch will ein chinesischer General den 3. Weltkrieg anzetteln.

Valkyrie Drive: Bhikkhuni



Nur eines von vielen Spielen, bei denen die Freizügigkeit den chinesischen Behörden eindeutig zu weit geht. Dass homosexuelle Themen darin vorkommen, war ein weiterer Zensurgrund. In Japan, im Westen und vielen anderen Ländern kann man das Open-World-Actionspiel hingegen ganz regulär auf Steam erwerben.

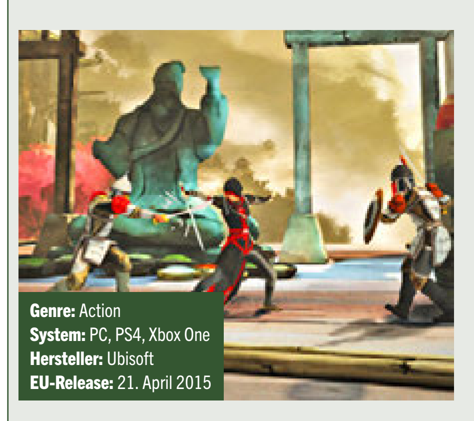



BEKANNTE VIDEOSPIELE MIT CHINA-BEZUG

In China wird nicht nur gespielt, viele Titel sind auch dort angesiedelt:Dank seiner uralten Geschichte und Traditionen kommt China in Spielen immer wieder als Setting oder Inspirationsquelle vor. Welche Titel China-Fans unbedingt mal gespielt haben beziehungsweise sich vormerken sollten, erfahrt ihr im Folgenden.

Assassin's Creed Chronicles: China

Unterhaltsamer 2,5D-Plattformer, der zur Zeit der Ming-Dynastie im Jahr 1526 angesiedelt ist. Ihr schlüpft in die Rolle der Assassine Shao Jun, um ihre ausgelöschte Bruderschaft zu rächen. Die Chinesische Mauer, die Verbotene Stadt und andere Wahrzeichen sind mit an Bord.



Genre: Action
System: PC, PS4, Xbox One
Hersteller: Ubisoft
EU-Release: 21. April 2015

Dead or Alive 5

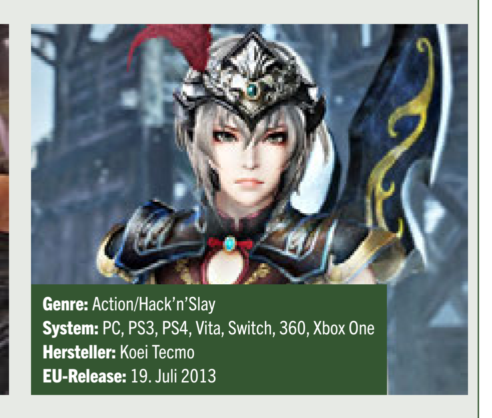
Obwohl das aufreizende Handkanten-Spektakel in Japan entwickelt wurde, spielen große Teile der Geschichte in China. Für Teil fünf veröffentliche Tecmo sogar einen „Sexy China Dresses"-DLC – pünktlich zum Valentinstag am 14. Februar 2017.



Genre: Beat 'em Up
System: PC, PS3, PS4, 360, Xbox One, Mobile (China)
Hersteller: Tecmo Koei
EU-Release: 25. September 2012

Dynasty Warriors 8: Extreme Legends

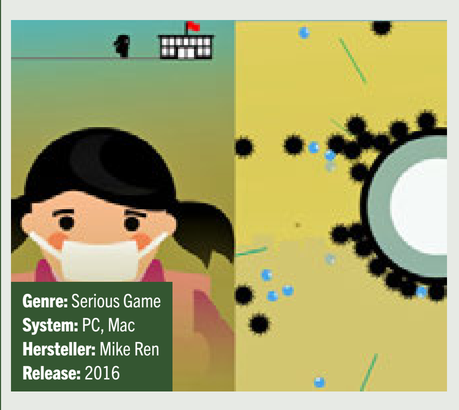
Seit Dynasty Warriors 2 aus dem Jahr 2000 ist die Serie ein Synonym für actiongeladene Massenschlachten zur Zeit der Drei Reiche. Teil acht sticht durch seinen gigantischen Umfang besonders hervor. Aber auch die anderen Ableger liefern jede Menge brachialen China-Flair.



Genre: Action/Hack'n'Slay
System: PC, PS3, PS4, Vita, Switch, 360, Xbox One
Hersteller: Koei Tecmo
EU-Release: 19. Juli 2013

Hazy Days

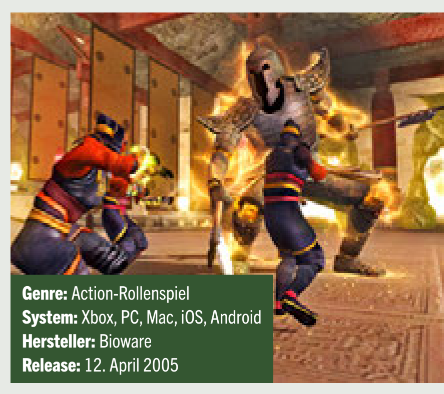
Aufrüttelndes, kostenloses Indie-Game rund um ein Mädchen namens Xiao Feng, das ihre Oma zum Chinesischen Neujahr besuchen will. Der Spieler steuert jedoch nicht Xiao direkt, sondern ihre Atmung, die durch die zunehmende Luftverschmutzung kontinuierlich erschwert wird.



Genre: Serious Game
System: PC, Mac
Hersteller: Mike Ren
Release: 2016

Jade Empire

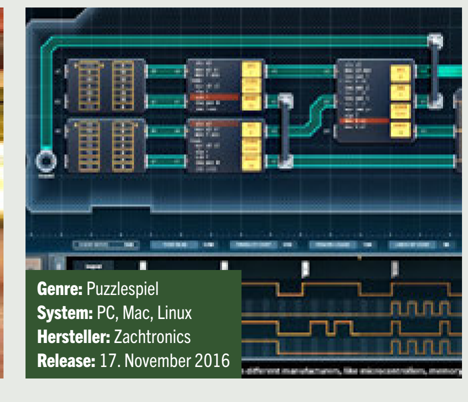
Optisch wunderschönes und inhaltlich mitreißendes Action-Rollenspiel, angesiedelt in der Welt der chinesischen Mythologie. Spieler schlüpfen in die Rolle eines Martial-Arts-begabten Mönchs, der seinen Mentor retten muss. Muss man als Bioware-Fan gespielt haben!



Genre: Action-Rollenspiel
System: Xbox, PC, Mac, iOS, Android
Hersteller: Bioware
Release: 12. April 2005

Shenzhen IO

Hierbei handelt es sich um ein komplexes Puzzle-Spiel, bei dem es darum geht, Schaltkreise in Gang zu setzen. Wurde nach der gleichnamigen Millionenstadt in der Provinz Guangdong benannt, die für ihre blühende Halbleiter-Industrie bekannt ist.



Genre: Puzzlespiel
System: PC, Mac, Linux
Hersteller: Zachtronics
Release: 17. November 2016

Shenmue 3

Fortsetzung der legendären Shenmue-Reihe, mit der Gamedesign-Ikone Yu Suzuki 1999 auf der Dreamcast den Grundstein für Open-World-3D-Spiele legte. Wurde mit über 7,1 Millionen Dollar Crowdfunding-Geldern finanziert und führt die Story von Ryo Hazuki fort, der im China der 1980er-Jahre nach dem Mörder seines Vaters sucht.



Genre: Action-Abenteuer
System: PC, PS4
Hersteller: Neilo / Ys Net / Deep Silver
Release: 27. August 2019

Total War: Three Kingdoms

Das zwölfte Hauptspiel der berühmten Strategiespieleserie skizziert den erbitterten Machtkampf um die Vorherrschaft in den drei Königreichen. Insgesamt elf Fraktionen stehen zur Auswahl, darunter die von historischen Persönlichkeiten wie Cao Cao, Liu Bei und Sun Jian. Pflichtprogramm für China-Fans!



Genre: Strategie
System: PC, Mac, Linux
Hersteller: Creative Assembly / Sega
Release: 23. Mai 2019

Uncharted 2: Among Thieves

Im Jahr 1292 reiste Marco Polo, der mehr als 20 Jahre am Hofe des chinesischen Herrschers Kublai Khan gedient hatte, zurück nach Europa. Zwar kam er dort an, was genau mit den anderen Schiffen seiner Flotte sowie deren Besatzung geschah, weiß jedoch niemand. Grund genug für Nathan Drake, der Sache auf den Grund zu gehen!



Genre: Action-Adventure
System: PS3, PS4
Hersteller: Sony
EU-Release: 16. Oktober 2009

Laut einer Studie des Marktforschungsunternehmens Newzoo spielen 76 Prozent der Männer und 66 Prozent der Frauen unter den chinesischen Internetnutzern Mobile-Games. Die zweithöchste Verbreitung haben PC-Spiele, auf Platz drei rangieren Konsolenspiele. (Quelle: Newzoo)

Mehr und mehr chinesische Spiele erscheinen auch im Westen. Bei Publisher-Schwergewicht NetEase Games etwa reift mit Nostos gerade ein vielversprechendes VR-Multiplayer-Spiel mit offener Welt heran. (Quelle: NetEase Games)

Weltbekannt: Ursprünglich sollte die Klimaforscherin Mei aus Overwatch (rechts im Bild) mal eine Kanadierin werden. Doch dann sah Blizzard die Eis- und Schneeskulpturen in der chinesischen Stadt Harbin – und machte sie kurzerhand zur Chinesin. (Quelle: Blizzard Entertainment)

Auf Penguin, einem großen Streaming-Portal von Tencent, kann jeder Interessierte chinesischen E-Sport kostenlos im Livestream verfolgen. (Quelle: egame.qq.com)

Um das Krankheitsbild einzudämmen, setzt man seit vielen Jahren auf eine ganze Reihe von Regulierungen. Die praktisch überall vorzufindenden Internetcafés zum Beispiel – in denen Zugangsberechtigten gegen eine Gebühr eine Vielzahl von Online-Games zur Verfügung stehen – dürfen ihren Betrieb nur dann aufnehmen, wenn sie sich nicht in der Nähe eines Kindergartens oder einer Schule befinden.

Dazu gesellen sich zahlreiche Präventivmaßnahmen, die in den letzten Jahren immer weiter verschärft wurden. Beispiel Fortnite: Spielen Minderjährige den beliebten Battle-Royale-Shooter länger als drei Stunden, muss Hersteller Epic Games den Betroffenen mittels Textfenster zwingend darauf hinweisen, dass er eine Pause einlegen soll und ihn daran erinnern, dass er eventuelle Lernaktivitäten nicht vergisst. Ferner wird die Vergabe von Erfahrungspunkten um 50 Prozent reduziert und das Absolvieren von Herausforderungen komplett geblockt.

OHNE ZULASSUNG GEHT GAR NICHTS

Nicht außer Acht lassen wollen wir außerdem die Geschehnisse aus dem letzten Frühjahr. Denn im März 2018 entschloss sich das Ministerium für Kultur und Tourismus dazu, den Zulassungsprozesses für neue Videospiele mehrere Monate lang komplett einzufrieren, um die Zulassungsregeln zu überarbeiten und stringenter zu gestalten.

Das Problem: Wie zu erwarten, schlug der berüchtigte „Approval Freeze" schon bald große Wellen und zwang unter anderem Chinas Vorzeigeunternehmen Tencent dazu, den Verkauf von Monster Hunter World (das man für Capcom in China vermarken wollte) einzustellen. Aber auch Battle-Royale-Schwergewichte wie PUBG und Fortnite durften plötzlich nicht mehr verkauft werden. Erst mit der Bildung des neuen Ethikkomitees für Onlinespiele im Dezember 2018 kam wieder etwas Bewegung in die Sache. Und heute? Wurden zwar 350 weitere Spiele durchgewinkt, Hunderte weitere stapeln sich jedoch noch auf den Tischen der neuen Behörde. Entsprechend wundert es auch nicht, dass Portalbetreiber wie Apple und Tencent sowie viele andere Spiele-Publisher für 2019 mit eher rückläufigen Umsatzzahlen rechnen.

FAZIT: MIT SPIELE-CHINA IST WEITERHIN ZU RECHNEN

Zugegeben, mit dem Approval Freeze hat sich Peking zuletzt ins eigene Fleisch geschnitten und das so viel beschworene Wachstum unnötig ausgebremst. Sofern man in Zukunft jedoch wieder eine gewisse Konstanz erreicht und mit neuen, zensurpolitischen Maßnahmen nicht komplett über die Stränge schlägt, wird sich an der Schlagkraft der chinesischen Spieleindustrie auch in den nächsten Jahren nur wenig ändern. Einige Analysten gehen sogar davon aus, dass speziell Tencent durch diesen Dämpfer erst richtig wachgerüttelt wurde und sich nun im Westen noch breiter aufstellen wird, um zukünftige, unvorhergesehene Entwicklungen im eigenen Land besser kompensieren zu können. ❑


In Japan und dem Rest der Welt gibt es Mario Kart, in China fährt der Funracer QQ Speed auf der Pole Position der beliebtesten Fun-Racer. (Quelle: Tencent / Google Play)


Die PC-Spiele-Downloadplattform WeGame.com ist Tencents Gegenstück zu Steam und kann bereits mehr als 200 Millionen Nutzer vorweisen. Derzeit werkelt das Unternehmen an einer englischsprachigen Variante. (Quelle: Tencent)

Drei 500-Euro-PCs



Alle drei Rechner haben ein schlichtes und trotz des niedrigen Preises recht hochwertiges Gehäuse spendiert bekommen, zwei davon sogar mit Sichtfenster.

Der PC gilt generell als relativ teuer in der Anschaffung. Wir stellen diese Aussage infrage und probieren, wie gut sich aktuelle Titel auf einem PC für rund 500 Euro spielen lassen.

Von: A. Bikoulis, W. Tiefel

Die anfängliche Entscheidung für ein Gaming-System wird oft stark vom Anschaffungspreis beeinflusst. Konsolen wie die Playstation 4 oder Xbox One gelten mit etwa 300 bis 400 Euro generell als deutlich günstiger als ein kompletter Gaming-PC. Doch muss ein PC gleich so viel teurer sein? Wir haben drei verschiedene Systeme konfiguriert und getestet.

PCS UM 500 EURO

Oft wird behauptet, dass man für einen Gaming-Rechner 1.000 Euro und mehr ausgeben sollte, um aktuelle Titel in akzeptablen Auflösungen und Detailstufen spielen zu können. Natürlich muss man in einigen Spielen sowie bei der Ausstattung manchmal Kompromisse eingehen. Das heißt jedoch nicht, dass die Spieleleistung dadurch zwangsläufig schlechter wird. Eine kleinere SSD, weniger Arbeitsspeicher oder ein günstigeres Gehäuse sind Maßnahmen, mit denen sich der Preis des Systems teilweise drastisch senken lässt, ohne Performance in Spielen einbüßen zu müssen. Allerdings kann hier natürlich der Alltagsnutzen in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn beispielsweise gar keine SSD mehr eingebaut wird und alle Daten nur noch auf einer herkömmlichen, mechanischen Festplatte gespeichert werden. Wir haben drei Konfigurationen getestet, um zu sehen, welche denn die beste Wahl für das gegebene Budget ist.

INTEL-PC: Konfiguration mit Intel-CPU und Nvidia-Grafikkarte. Dieses System war das am schwierigsten realisierbare, da sowohl Intel-Prozessoren als auch Nvidia-Grafikkarten bei gleicher Leistung meistens etwas teurer sind als das AMD-Pendant. Um eine akzeptable Gaming-Leistung zu erzielen, mussten wir aufgrund der begrenzten finanziellen Mittel viele Kompromisse eingehen. Beispielsweise konnten wir keine SSD in die Konfiguration übernehmen und es sind nur 8 Gigabyte Hauptspeicher verbaut, was in aktuellen Spielen teilweise schon zum Problem wird, wenn eine hohe Streaming-Leistung verlangt wird oder eine große, offene Welt dargestellt werden muss.

AMD-PC: Konfiguration mit AMD-CPU und AMD-Grafikkarte. AMD bietet aktuell ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis. Trotzdem haben wir uns für eine ältere CPU entschieden. Bei der Grafikkarte greifen wir mit der Radeon RX 570 auf ein etwas langsameres Modell zurück, da sie ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und wir so noch Spielraum für 16 Gigabyte Arbeitsspeicher und eine 120-Gigabyte-SSD haben. Dadurch wird zwar die Performance des Systems selbst nicht verbessert, allerdings werden die generelle Arbeitsgeschwindigkeit sowie Ladezeiten und die Multitasking-Fähigkeit deutlich besser als bei der Intel-Konfiguration.

DER GEBRAUCHTE PC: Eine Konfiguration mit AMD-Prozessor und Nvidia-Grafikkarte. Bei der gebrauchten Konfiguration hatten wir aufgrund der niedrigen Preise am meisten Spielraum. Als Anhaltspunkt für den Gebrauchtwert einer Komponente haben wir aktuelle Verkaufsangebote durchsucht und einen realistischen Wert der einzelnen Teile herausgesucht. Letztendlich haben wir eine verhältnismäßig starke Konfiguration zusammenstellen können, ohne große Kompromisse einzugehen, und dank der günstigen Preise war es uns sogar möglich, ein gedämmtes Gehäuse zu ergattern.

SPIELE-BENCHMARKS

Die Titel, welche wir uns für die Benchmarks ausgesucht haben, sind jeweils aktuell und relativ anspruchsvoll. Von einer starken CPU-Last bis zum grafiklastigen Metro Exodus ist in unserem kleinen Benchmark-Parcours eine gute Variation verschiedener Engines und Präferenzen vertreten. Um jeweils verschiedene Ergebnisse bieten zu können, haben wir uns darüber hinaus dazu entschieden, die Spiele jeweils in Full-HD- und WQHD-Auflösung zu testen. UHD war keine Option, da die Leistung hierfür nicht ausreicht und die meisten Nutzer, die einen so günstigen PC kaufen, keinen Monitor mit 4K-Auflösung besitzen. Als Voreinstellung haben wir außer in Metro Exodus die höchste Detailstufe gewählt. Bei Resident Evil 2 wurde allerdings der Texturpuffer auf 4 statt 8 Gigabyte eingestellt, da dieser nur wenig bis gar keinen Einfluss auf die Optik hat. Um die Tests noch etwas interessanter zu gestalten, haben wir die Systeme jeweils noch übertaktet, im Falle der AMD-CPUs um etwa 15 Prozent. Bei dem Intel-System konnten wir den Prozessor nicht übertakten. Dafür wurde die Taktrate der GPU und des Grafikspeichers wie bei den beiden anderen Systemen angehoben. ❑

GEBRAUCHT UND DESWEGEN BESONDERS SCHNELL?



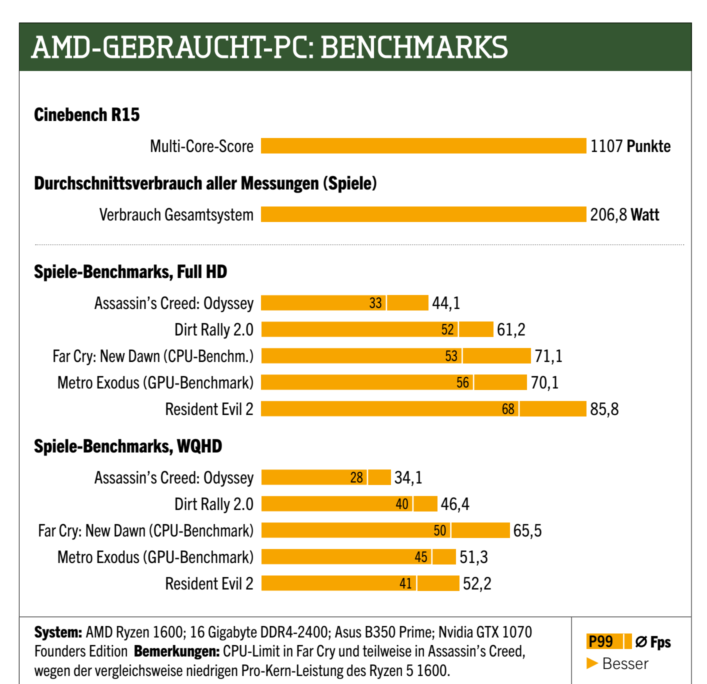
Das kosten die einzelnen Komponenten

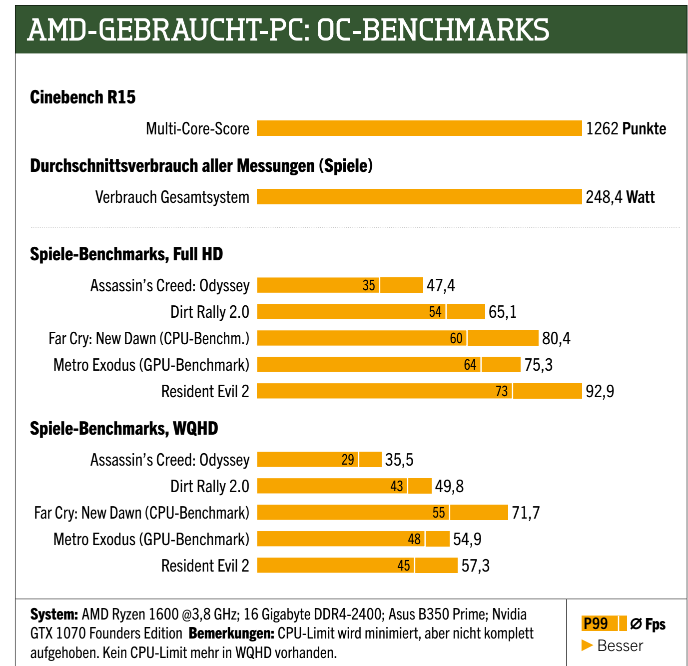
Komponenten	Preis
AMD Ryzen 5 1600	€ 90,-
16 GiByte DDR4 2400 MHz (oder schneller)	€ 60,-
AM4-Mainboard mit B350/X370/B450 PCH	€ 50,-
Nvidia Geforce GTX 1070 8 Gigabyte	€ 200,-
500-Watt-Netzteil (80+ Bronze)	€ 30,-
ATX-Gehäuse	€ 20,-
1-TByte-Festplatte (<10.000 Betriebsstunden)	€ 20,-
120 Gigabyte Crucial BX 500	€ 20,-
Gesamtpreis	**€ 490,-**

Der Gebrauchtmarkt ist voll von PC-Hardware, die nicht mehr benötigt wird. Also perfekt für den Enthusiasten, der gerne etwas bastelt. Viele Nutzer scheuen sich zwar davor, bereits gebrauchte Komponenten zu kaufen, allerdings gibt es Praktiken, die vorhandene Risiken verringern können: Bei gebrauchter Hardware sollte man darauf achten, dass die Teile nicht zu alt und noch in ihrer Garantiezeit sind. Meistens ist ein Garantieaustausch sogar ohne eine Rechnung nur mit der Seriennummer möglich. Außerdem solltet ihr darauf achten, bei bekannten Verkäufern mit positiven Bewertungen zu kaufen und euch bei der Bezahlung so gut wie möglich abzusichern. Dann kann kaum noch etwas schiefgehen.

DIE KONFIGURATION

Die Konfiguration eines gebrauchten PCs ist nicht einfach und kann variieren, je nachdem welche Komponenten derzeit verfügbar sind. Wir haben uns für einen Ryzen 5 1600 entschieden, da dieser aktuell ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und deutlich weniger als vergleichbare Intel-Prozessoren kostet. Bei der Grafikkarte gibt es eine etwas größere Auswahl. Hier gibt es für ungefähr 200 Euro entweder die GTX 1070 oder die Radeon Vega 56. Beide Karten haben eine recht hohe Leistung und sind auch für WQHD geeignet. Wir haben uns für die GTX 1070 entschieden, da diese neben dem geringeren Stromverbrauch in der Regel auch etwas leiser ist. Passend zum Ryzen solltet ihr in jedem Fall ein B350-Mainboard wählen, da so – anders als bei A320 – auch das Übertakten möglich ist, was die Spieleleistung noch einmal steigert. Die restliche Hardware erfordert allerdings zusätzliche Informationen vom jeweiligen Verkäufer. Bei der Festplatte solltet ihr darauf achten, dass diese so wenig Betriebsstunden wie möglich auf der Uhr hat und nicht zu alt ist. SSDs sollten neu gekauft werden, da der Gebrauchtmarkt dafür derzeit so kaputt ist, dass diese teurer angeboten werden als neu. Eine sehr wichtige Komponente, auf die ihr dringend achten müsst, ist das Netzteil. Hier sollte ein Modell gewählt werden, das nicht zu alt und qualitativ hochwertig ist. Zwar gibt es viele Angebote von Geräten mit hohen Watt-Angaben, diese sind aber meistens entweder sehr alt oder qualitativ minderwertig. Eine gute Option sind Seasonic- oder Be-Quiet-Geräte. Moderne Modelle gibt es auch für etwa 30 Euro. Als Alternative sind auch neu gute und günstige Modelle für Nutzer mit einem schmalen Geldbeutel erhältlich. Das Gehäuse ist Geschmacksfrage und darüber hinaus gebraucht sehr günstig. Für ebenfalls etwa 30 Euro gibt es





bereits gedämmte Varianten und mit etwas Glück finden sich auch halbwegs aktuelle Modelle mit nur kleinen Defekten. Wer allerdings etwas Zeit mitbringt, kann auch bei neuer Hardware sehr günstige Angebote finden, da viele Hersteller Restbestände oder Artikel aus der zweiten Wahl mit beschädigter Verpackung sehr günstig verkaufen. Deshalb gilt: Immer die Augen offen halten!

LEISTUNG UND KONFIGURATION

Die Leistung mit Standardtakt ist im Vergleich zwar oft deutlich besser als bei den beiden anderen Systemen in diesem Artikel, allerdings sollte man auch bei dieser Konfiguration bedenken, dass diese in CPU-limitierten Szenarien deutlich langsamer ist. Der Grund hierfür ist die geringere Pro-Takt-Leistung der AMD-Ryzen-CPUs im Vergleich zu Intels Coffee Lake, was auch die verhältnismäßig schlechte Leistung in Far Cry: New Dawn und AC: Odyssey erklärt. Nichtsdestotrotz laufen alle getesteten Spiele mit deutlich über 30 Bildern in der Sekunde. Der Vorteil ist allerdings, dass hier mehr Spielraum für Multitasking ist. Das heißt, während des Spielens beispielsweise Videos zu schauen ist dank der sechs Kerne und zwölf Threads – anders als beim Intel-System – kein Problem. Auch Videobearbeitung und andere prozessorintensive Aufgaben sind kein Hindernis für den Ryzen 5 1600. Übertakten ist trotz des Boxed-Kühlers ebenfalls möglich. Zwar muss man dann wegen der geringen Kühlleistung bei der Lautstärke Kompromisse eingehen, allerdings erreicht man so eine deutlich bessere Performance. Eine moderate Spannungserhöhung auf etwa 1,3 Volt und eine Taktsteigerung auf 3,8 GHz konnten wir ohne Probleme umsetzen. Der GTX 1070 haben wir ebenfalls die Sporen gegeben. Hier erreichen wir ein Taktplus von 160 MHz bei der GPU und 400 MHz beim Speichertakt. Die daraus resultierende Performance hebt sich deutlich von der mit Standardtakt ab, kann aber in Sachen Single-Core-Leistung dennoch nicht ganz mit dem Intel-System mithalten. Dafür müsste der Takt noch einmal weiter gesteigert werden. Das ist zwar möglich, allerdings muss dann wieder etwas mehr Geld in einen besseren Kühler investiert werden. Dadurch könnt ihr dann zusätzlich etwa 150 bis 300 MHz herausholen. Der Stromverbrauch des Rechners bewegt sich deutlich über dem des Intel-Systems, welches sehr effizient agiert, bleibt aber teilweise sogar unter den Werten der neuen AMD-Konfiguration. Die Kombination aus 65-Watt-Ryzen-CPU und effizienter Nvidia-Pascal-Grafikkarte kann hier überzeugen und kam kaum über die 300-Watt-Marke aus der Steckdose hinaus, was bei einer 85-prozentigen Effizienz des Netzteils in 255 Watt resultiert. Damit hat man auch mit einem 450-bis-550-Watt-Netzteil noch mehr als genug Spielraum, um später diverse Komponenten aufzurüsten, und sogar eine stärkere Grafikkarte ist kein Problem. Ein weiterer positiver Nebeneffekt sind die geringere Hitzeentwicklung sowie Lautstärke, welche verglichen mit dem AMD-System im übertakteten Zustand eine Wohltat ist.

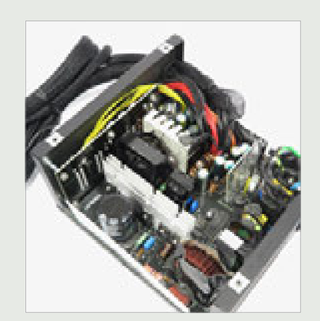
EINSPARMASSNAHMEN: GEHT ES NOCH GÜNSTIGER?

Zwar sind 500 Euro bereits verhältnismäßig wenig für einen Gaming-PC. Wer aber gerade vor der Entscheidung steht, entweder eine Konsole oder einen PC zu kaufen, wird vielleicht trotzdem zur Konsole greifen. Doch wo kann man sparen, wenn man auf den Preis einer Konsole kommen möchte? Es gibt die Möglichkeit, eine RX 480 anstatt der GTX 1070 zu wählen. Dadurch lassen sich noch einmal gute 100 Euro einsparen und man hat die sinnvollere Alternative zur GTX 1060, die gut 30 Euro mehr kostet. Ein Downgrade der CPU ergibt wenig Sinn, da ihr für den Ryzen 5 1400 nur marginal weniger bezahlt, dieser allerdings deutlich langsamer ist. Somit ist man dann mit dieser Konfiguration für knapp 400 Euro am besten bedient.

FAZIT

Für diejenigen, die keine Angst vor dem Gebrauchtkauf haben, ist eine 500-Euro-Konfiguration eine sinnvolle Investition, da man für dieses Budget die meiste Leistung fürs Geld bekommt. Die Gaming-Leistung unserer Kombination ist gut und jeder aktuelle Titel ist zumindest in Full-HD-Auflösung ohne Probleme spielbar. Trotz der älteren Hardware ist man mit diesem System dank des starken Prozessors, 8 Gigabyte Grafikspeicher und 16 Gigabyte RAM gut für die Zukunft gerüstet. Das Ganze scheint natürlich etwas zu gut, um wahr zu sein. Es gibt auch einen Haken. Wenn jede Komponente von einem anderen Verkäufer gekauft wird, dann müssen auch jedes Mal die Versandkosten und eventuelle Gebühren übernommen werden. Diese belaufen sich je nach Versandmethode auf zwischen 2,60 Euro und 10 Euro pro Komponente. Das heißt, dass für einen Rechner 50 Euro oder mehr nur an Versandkosten dazukommen können. Diesbezüglich hilft dann nur das Verhandeln mit den einzelnen Verkäufern.

Günstige Gehäuse, neue Netzteile sowie SSDs



Gebrauchte Netzteile

Netzteile auf dem Gebrauchtmarkt gibt es wie Sand am Meer. Oft existieren allerdings Blender oder viele alte, nicht zu empfehlende Geräte. Die Alternative ist ein günstiger Neukauf. EVGA oder Coolermaster bieten hier im 450-bis-500-Watt-Bereich brauchbare Modelle bis 45 Euro mit 80+-Bronze-Kennzeichnung.



Gebrauchte SSDs

Bei SSDs ist ein Gebrauchtkauf nicht sinnvoll. Hier sollte eine neue günstige SSD, beispielsweise eine Crucial BX500, verwendet werden. Diese Einstiegs-SSDs sind bereits für etwa 20 Euro mit 120 Gigabyte oder 30 Euro mit 240 Gigabyte zu haben. Die 5 Euro, die sich einsparen lassen, sind nicht lohnend.

Gebrauchtteile sind mir lieber als neue Komponenten.



Willi Tiefel

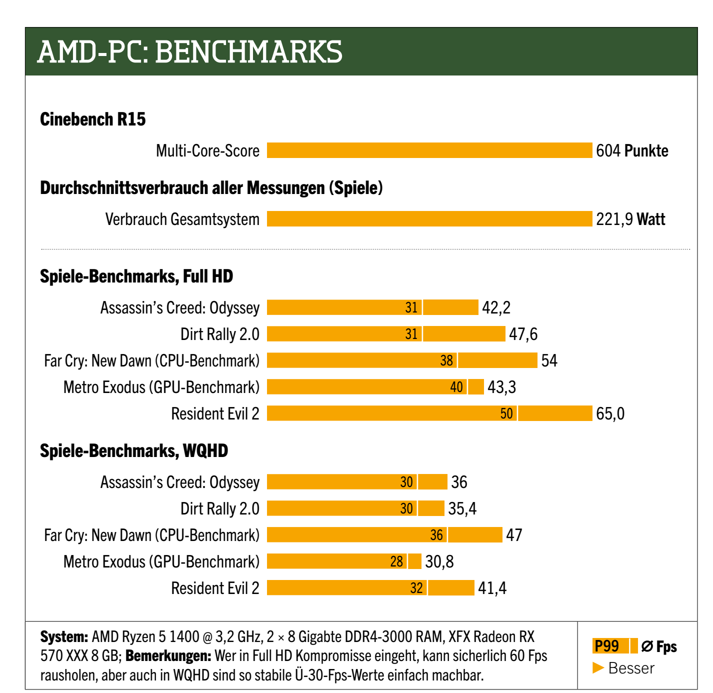
Gerade wegen des Preis-Leistungs-Verhältnisses kaufe ich eigentlich nur gebrauchte Komponenten. Ein positiver Nebeneffekt ist der geringe Wertverlust. Wenn man Komponenten neu kauft, ist Letzterer schon erheblich, bei bereits gebrauchten Komponenten dagegen nur geringfügig vorhanden. Das heißt, ich kann mir einen „neuen“ Rechner zusammenbauen, wenn ich Lust dazu habe, und muss nur mit einem geringen Verlust rechnen. Auch Defekte bei Komponenten sind kein großes Problem, da man bei Hardware mit geringem Alter trotzdem noch einen Garantieanspruch hat, und selbst wenn nicht, sind gebrauchte Teile immer noch recht günstig.

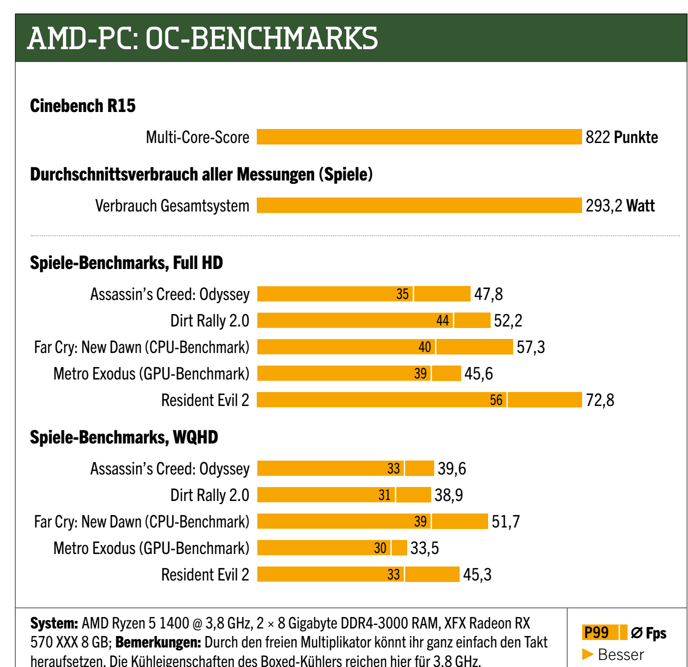
BUDGET-EINSTEIGER UND KONSOLEN-ALTERNATIVE

Vor knapp sechs Jahren haben Sony und Microsoft die aktuelle Konsolengeneration vorgestellt und bieten seit 2016 respektive 2017 jeweils ein aufgebohrtes Modell an, namentlich die PS4 Pro und die Xbox One X. Für einen damaligen Straßenpreis von 499 Euro war die Xbox One X dank des Anfang 2018 ausufernden Mining-Booms eine günstige Komplettlösung für Hi-Res-Gaming. Denn damals ging mit dem massiven Aufkauf gamingrelevanter Grafikkarten eine Preisexplosion für das PC-Lager einher. So hat allein die in diesem Aufbau verwendete Grafikkarte zur gleichen Zeit fast genauso viel wie die die Xbox One X gekostet – sage und schreibe 470 Euro. Heute sind die Preise für dedizierten GPUs nicht nur durch das Platzen der Mining-Blase gesunken, sondern es ist auch über ein Jahr Zeit ins Land gegangen, sodass der normale Preisverfall elektronischer Produkte hinzukommt. Eine Xbox One X kostet deshalb jetzt noch 428 Euro und die XFX Radeon RX 570 8 GB schmerzfreie 136 Euro. Es herrschen also faire Bedingungen für einen Vergleich.

KONFIGURATION: TEAM ROT

AMD bietet verglichen mit der direkten Konkurrenz Intel und Nvidia ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis für Prozessoren und Grafikkarten. Mit der Ryzen-Architektur konnte





AMD wieder zu Intel aufschließen und viel Rechenpower ist plötzlich in erschwinglichen Dimensionen angekommen und damit massentauglich. Im High-End-Grafiksegment muss man dennoch einige Abstriche machen, setzt man auch hier auf AMD. Das soll aber nicht weiter stören, denn hier geht es nicht darum, einen Gaming-Boliden zusammenzubauen, sondern eine Konsolen-Alternative mit Aufrüstpotenzial für den PC-Einsteiger oder Unentschlossenen zu bieten.

Neben dem recht soliden Sharkoon-Gehäuse, das für unseren Aufbau natürlich noch mit einer roten Front versehen ist und für 40 Euro mehr als ausreichend Features bietet, kommen noch ein Ryzen 5 1400 und eine Radeon RX 570 mit 8 GB Grafikspeicher zum Einsatz. Im Gegensatz zu Intel benötigt man bei der aktuellen AMD-Architektur nicht für jede CPU-Iteration ein neues Mainboard. Ihr seid also mit dem AM4-Sockel erst mal auf der sicheren Seite und könnt so kostengünstig in die Zukunft investieren. Ein einfaches BIOS-Update befähigt euch dann beispielsweise mit dem Gigabyte AB350M, die neueste Ryzen-Iteration in eurem PC nutzen zu können – ohne Extrakosten. Der Grundtakt des Vierkerners mag mit 3,2 GHz etwas gering ausfallen, aber dank eines freien Multiplikators könnt ihr selbst mit dem Standard-Boxed-Kühler mehr aus dem Silizium herausholen, als in den Spezifikationen angegeben wurde. Außerdem kann die Vierkern-CPU dank SMT acht Threads handhaben. Wollt ihr noch eine Übertaktung durchführen, arbeitet bitte nach Anleitung! Sonst besteht Gefahr, die Hardware zu beschädigen. Für dieses Unterfangen wurde ohne zusätzliche Kühlleistung der Basistakt auf 3,8 GHz angehoben. Das Resultat: Im Test mit Cinebench kann eine Steigerung von 36,1 Prozent erzielt werden, bei Spielen können im Durchschnitt immer noch die Fps um circa zehn Prozentpunkte angehoben werden. Damit ließen sich vor allem in Full-HD-Auflösung sicherlich 60 Fps erreichen, wenn man bereit ist, Kompromisse einzugehen, indem man beispielsweise das „Level of Detail“ herabsetzt oder die Effekt- und Schattenqualität vermindert. Zugegeben, für das optimale Ergebnis müsst ihr hier etwas an Eigeninitiative zeigen und herumprobieren. Dafür bekommt ihr für wenig Geld viel Leistung.

GRAFISCH BRILLANT

Die dedizierte Grafik im System ist mit den 8 GB Speicher für den Speicherhunger moderner Spiele im Moment bestens gerüstet, 6 oder gar 4 GB wären etwas wenig. Verglichen mit der direkten Konsolen-Konkurrenz schneidet die Radeon RX 570 ähnlich ab, wenn man nach den Teraflops, also den Gleitkomma-Operationen pro Sekunde, geht. Je mehr FLOPS ein System vorweisen kann, desto mehr Rechenleistung pro Sekunde liegt vor. Bei der XFX RX 570 sind die TFLOPS (FP32) 13,9 Prozent geringer als bei der APU der Xbox One X, aber die Konsole muss sich Speicher mit dem Rest des Systems teilen. Dort sind insgesamt nur 12 GB verbaut, sodass es bei grafisch aufwendigen Szenarien schon etwas knapp werden kann. Das vorgestellte PC-Setup verfügt dagegen über 16 GB schnell getakteten Arbeitsspeicher, der für das System zuständig ist, und 8 GB dedizierten Videospeicher. Mit Tools wie dem MSI Afterburner oder AMDs Wattman könnt ihr aber jederzeit den Speichertakt heraufsetzen und so im Endeffekt mehr Leistung aus der 136-Euro-Karte herausholen, die von Haus aus schon eine um 9,7 Prozent höhere Taktung hat als die Xbox One X.

WQHD UND VR MACHBAR

Erfreulicherweise erreicht das System in den getesteten Spielen auch mit einer WQHD-Auflösung durchgehend über 30 Fps, selbst wenn ihr die CPU nicht übertakten wollt. Zwar nehmen sich die hier vorgestellten Systeme nicht viel, verglichen mit der Konsole bekommt ihr hier aber eine statische Pixelanzahl serviert und kein dynamisches Herumspringen bei aufwendigen Szenen. Außerdem ist mit diesem Einsteiger-Budget-System sogar VR machbar. Die verbaute Hardware liegt laut Oculus' Minimalanforderungen sogar leicht über den benötigten Komponenten. Dank der AM4-Plattform könnt ihr dann einfach nachrüsten, solltet ihr Gefallen an hochauflösenden Spielen oder der virtuellen Realität gefunden haben.

Das kosten die einzelnen Komponenten

Komponenten	Preis
Ryzen 5 1400	€ 105,-
G.skill Aegis 16GB DDR4-3000 CL16	€ 73,-
Gigabyte AB350M-DS3H V2	€ 58,-
XFX Radeon RX 570 XXX 8GB	€ 136,-
Coolermaster masterwatt Lite V2 400W	€ 32,-
Sharkoon AM5 Window	€ 40,-
Seagate Barracuda Compute 1TB	€ 37,-
120GB Patriot Burst SSD	€ 17,-
Gesamtpreis	**€ 498,-**

Für wenig Geld noch mehr aus dem System herausholen

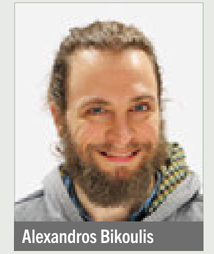


AMD Ryzen 5 1600
Mit einem Sechskerner seid ihr noch besser für die Zukunft im PC-Gaming gewappnet. Zum im System verbauten Vierkerner ist das nur ein Aufpreis von 30 Euro. Alternativ könnt ihr für einen Aufpreis von 45 Euro bereits die zweite Generation mit sechs Kernen nutzen (Ryzen 5 2600, 150 Euro).



Arctic Freezer 13
Beim Übertakten entsteht mehr Wärme, die abgetragen werden muss. Der Ryzen-Boxed-Kühler leistet für eine Dreingabe seitens AMD äußerst gute Dienste. Solltet ihr aber noch mehr herausholen wollen, seid ihr mit den Kühleigenschaften des Arctic Freezer 13 bestens beraten.

Die Konsolen-Alternative: Budget-Gaming in Reinform


Alexandros Bikoulis

Während des Mining-Booms war die Xbox One X durchaus eine kostengünstige Alternative zum PC – aber heute? Jetzt macht eine Xbox in meinen Augen keinen Sinn mehr, auch wenn sie „die stärkste Konsole der Welt ist“ – mein PC ist stärker und kostet minimal mehr. Zumal: Was soll mich denn bei einer Xbox halten? Dank Play Anywhere kann ich auch alles zu Hause am Rechner spielen. Für unter 500 Euro bekommt man hier also nicht nur mehr Leistung und kann bei Bedarf nachrüsten, ohne dafür eine Upgrade-Konsole kaufen zu müssen, sondern man kann auch noch ganz viel anderen Kram damit anstellen.

WAS BEKOMMT MAN FÜR 500 EURO BEI INTEL UND NVIDIA?



Es ist wahrscheinlich hinlänglich bekannt, dass man bei AMD insbesondere im mittleren und unteren Preissegment viel Hardware fürs Geld bekommt. Gerade die Ryzen-Modelle haben das oft attraktive Preis-Leistungs-Verhältnis von AMD-Komponenten in der populären Wahrnehmung verankert. Es wäre demnach also schlau, bei einem stark begrenzten Budget, wie in unserem Fall 500 Euro, AMD-Hardware zu nutzen.

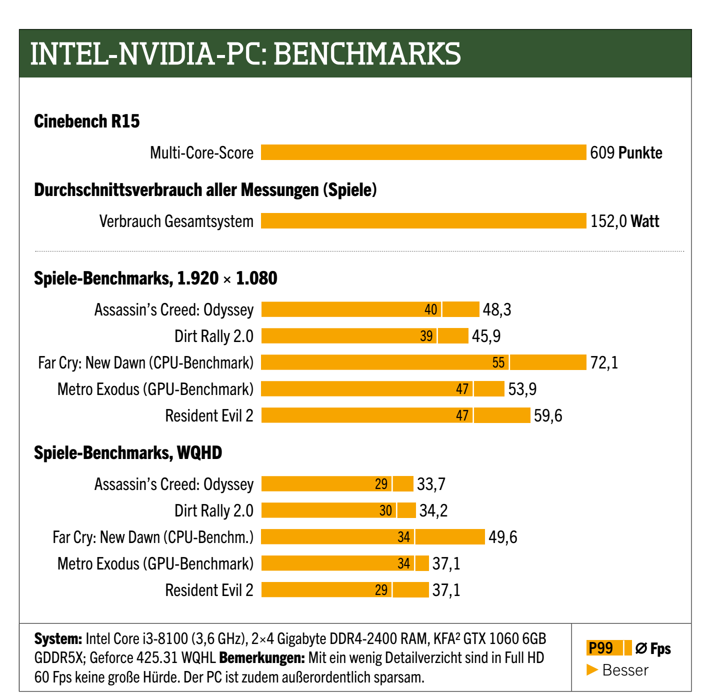
Aber wie zutreffend ist diese Annahme eigentlich? Und auf was müsste im Gegenzug verzichtet werden, falls das Preis-Leistungs-Verhältnis bei Intel und Nvidia tatsächlich schlechter ist? Schließlich haben auch Intel und Nvidia attraktive Hardware. Mit dem i3-8100 bekommt man einen flotten, takt- und tatkräftigen Vierkerner, der sich vor nicht allzu langer Zeit noch mit dem „i5"-Label hätte brüsten dürfen. Eine Vierkern-CPU ist für praktisch alle aktuellen Spiele ausreichend, wobei ein konkurrierender Ryzen 5 1400 zusätzlich Simultaneous Multithreading bietet und somit acht Threads zugleich abarbeiten kann. Der Ryzen-Vierkerner ist rund zehn Prozent günstiger als der i3-8100, Letzterer taktet dafür mit 3,6 GHz ein wenig flinker. Beide CPUs haben eine TDP von 65 Watt und sind sich auch von der Performance sehr nahe. Die Intel-CPU ist im Mittel vielleicht zehn Prozent schneller als der Ryzen. Allerdings kann der Ryzen 5 1400 im Gegensatz zum i3-8100 umfänglich optimiert und übertaktet werden, was die potenzielle Leistung der AMD-CPU deutlich erhöht. Beim i3-8100 – und generell bei Non-K- und -X-Modellen des Herstellers – schauen Übertakter in die Röhre. Wir nutzen den beiliegenden Boxed-Kühler, mehr braucht es für den kleinen Intel-Vierkerner prinzipiell nicht.

Als Grafikkarte haben wir eine GTX 1060 mit 6 Gigabyte Speicher gewählt. Für ansprechende Optik bei hohen Details und guten Bildraten sollte es schon eine ähnlich potente Grafikkarte sein – eine günstigere GTX 1050 Ti ist gute 40 Prozent langsamer als die GTX 1060. Eine neue GTX 1660, deren Leistung willkommen wäre, ist mindestens zehn und häufig gar 40 Prozent teurer und würde unser generell schon leicht überstrapaziertes Budget völlig sprengen. Die beim Schreiben dieser Zeilen gerade kurz vor dem Erscheinen stehende GTX 1650 wäre aus Preis-Leistungs-Sicht ebenfalls interessant, allerdings vornehm-

Das kosten die einzelnen Komponenten

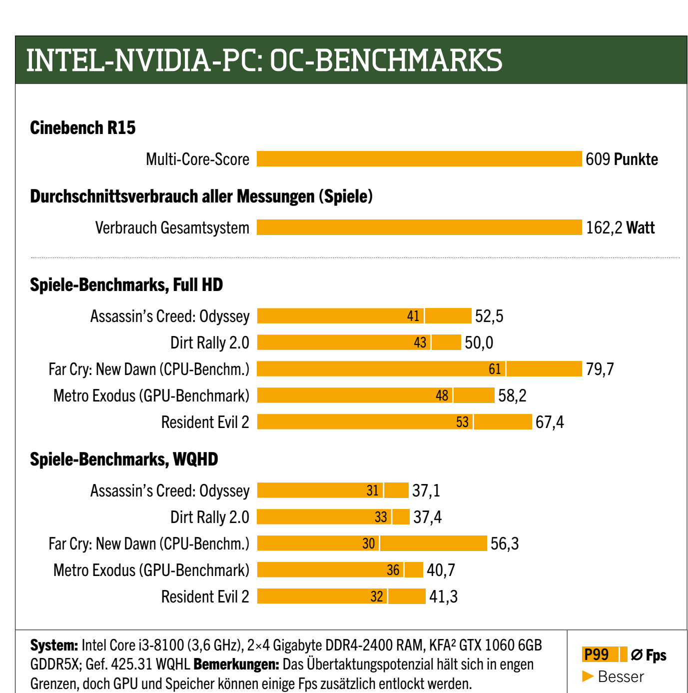
Komponenten	Preis
Intel Core i3-8100	€ 125,-
ASRock H310M-HDV	€ 50,-
G.Skill NT 2 × 4 Gigabyte DDR4-2400 RAM (CL15)	€ 40,-
KFA² GTX 1060 6 GB GDDR5X	€ 200,-
Seagate Barracuda Compute 1 TB	€ 40,-
Cooler Master Masterwatt Lite V2 400W	€ 30,-
Sharkoon AM5 Window (Blau)	€ 40,-
Gesamtpreis	**€ 525,-**

INTEL-NVIDIA-PC: BENCHMARKS



System: Intel Core i3-8100 (3,6 GHz), 2×4 Gigabyte DDR4-2400 RAM, KFA² GTX 1060 6GB GDDR5X; Geforce 425.31 WQHL **Bemerkungen:** Mit ein wenig Detailverzicht sind in Full HD 60 Fps keine große Hürde. Der PC ist zudem außerordentlich sparsam.

INTEL-NVIDIA-PC: OC-BENCHMARKS



System: Intel Core i3-8100 (3,6 GHz), 2×4 Gigabyte DDR4-2400 RAM, KFA² GTX 1060 6GB GDDR5X; Gef. 425.31 WQHL **Bemerkungen:** Das Übertaktungspotenzial hält sich in engen Grenzen, doch GPU und Speicher können einige Fps zusätzlich entlockt werden.

lich wenn man den 3D-Beschleuniger mit anderen Nvidia-Produkten vergleicht. Gegenüber einer guten RX 570/8G (ca. 150 Euro, 4G ab 120 Euro) wirkt der Preis einer GTX 1650/4G mit ca. 150 Euro etwas weniger günstig. Die aktuell verfügbaren Modelle der GTX 1650 sind etwas langsamer als eine RX 570 und nur mit 4 Gigabyte Speicher ausgestattet, was für heutige Spiele schon in Full HD etwas knapp wird. Also greifen wir zu Nvidias GTX 1060. In unserem Fall ist das verhältnismäßig günstige KFA²-Modell mit 6 Gigabyte GDDR5X-RAM bestückt, die zwar bei Standardbetrieb gegenüber GDDR5-RAM keinerlei Vorteile bietet, uns potenziell aber zusätzliche Übertaktungsreserven beschert.

ASKESE

Mit rund 120 Euro für den Prozessor und 200 Euro für die Grafikkarte haben wir rund die Hälfte unseres Budgets verpulvert – hui, das war ja einfach. Nun müssen wir uns allerdings überlegen, wie wir das restliche System zusammenstellen wollen, denn ohne einschneidende Sparmaßnahmen werden wir mit unserem 500-Euro-Budget nicht auskommen. Die erste Kostenbremse betrifft das Mainboard. Das Asrock H310M-HDV kommt im Micro-ATX-Format und wirbt in der Artikelbeschreibung mit dem herausragenden Feature, gleich zwei(!) DDR4-Slots zu bieten – jawohl, die Ausstattung ist wirklich dermaßen spartanisch. Dafür kostet das Sockel-1151-Board aktuell aber auch nur knapp über 50 Euro.

Leider müssen wir auch an anderer Stelle Einschnitte hinnehmen und diese sind durchaus schmerzlicher Natur. Eine SSD können wir uns nicht leisten, unser Budget ist dafür zu knapp. Dies ist einer der wohl unschönsten Umstände an unserem Intel-Nvidia-Spar-PC, denn kaum erträglich lange Boot- und Ladezeiten, lästige Verzögerungen beim Aufrufen von Verzeichnissen und Anwendungen, HDD-bedingtes Ruckeln beim Spielen und nervige Nachlade-Stocker sind damit alltäglich. Endlos lange Spiele-Patch-Orgien, die das komplette System aufgrund der hohen Schreib-/Lese-Beanspruchung des einzigen Laufwerks lahmlegen, müssen ebenfalls hin und wieder in Kauf genommen werden.

Doch noch sind wir nicht durch mit unseren Sparmaßnahmen. Leider müssen wir uns auch beim Hauptspeicher beschränken und können beim besten Willen nur zwei 4-Gigabyte-Riegel in besonders günstiger Variante verbauen. Prinzipiell sind 8 Gigabyte zwar noch ausreichend, die doppelte Menge wäre aber deutlich zukunftssicherer. Blöd ist auch der Umstand, dass zu einem späteren Zeitpunkt nicht einfach ein zweiter Satz Speichermodule hinzugefügt werden kann, um die Menge aufzustocken. Stattdessen müssten wegen mangelnder Steckplätze auf dem Mainboard die 2 × 4 Gigabyte durch 2 × 8 Gigabyte ersetzt werden – nicht gerade ökonomisch.

Auch bei den restlichen Komponenten müssen wir stark auf den Preis achten, allerdings kaum weitere schmerzhafte Kompromisse eingehen. Das von Cooler Master stammende Netzteil Masterwatt Lite V2 verfügt mit 400 Watt über genügend Leistungsreserven und ist für die Preisklasse ordentlich ausgestattet, zudem ist das solide Low-Cost-Netzteil nicht über Gebühr laut. Die ein Terabyte fassende HDD bietet mit 7.200 Umdrehungen pro Minute sowie 64 Megabyte Cache eine ordentliche Performance für eine Magnetfestplatte und genügend Platz für einige auch große Spiele zu einem Preis von kaum mehr als 4 Cent pro Gigabyte. Als Behausung unseres Spar-PCs dient das Sharkoon AM5 Window, ein für den Preis von 40 Euro erfreulich sauber gefertigtes und durchdacht wirkendes Gehäuse – wir wählen natürlich die Variante mit der beruhigend bodenständig blauen Front, die aufmüpfig rote Variante überlassen wir AMD-Revoluzzern.

AKTUELL NOCH SCHNELL GENUG

Die Spiele-Leistung unseres Intel-Spar-PCs ist durchaus erfreulich gut, auch dank der flotten Nvidia-Grafikkarte. Vor allem in Assassin's Creed und Far Cry zeigt der günstige Intel-Nvidia-PC dem AMD-System die Rücklichter. Das ändert sich indes, wenn der Anspruch steigt, wie die 1440p-Messungen belegen, denn der Speicher ist arg knapp bemessen. Der Anspruch von Spielen wird in (näherer) Zukunft aber mit Gewissheit steigen. Die Zukunftssicherheit des Systems ist daher eher eingeschränkt.

Für ein paar Euro mehr: Sinnvolle Upgrades



Zusätzliche 120-GiByte-SSD
Ohne SSD macht der PC-Alltag weniger Spaß – und sogar das Arbeiten ist lästiger. Als erstes Upgrade empfehlen wir daher dringend eine SSD, die den ganz alltäglichen Einsatz des PCs wirksam beschleunigt. Flotte 120-Gigabyte-Modelle gibt es für unter 20 Euro, zum Beispiel von Patriot Memory.



2 × 8 Gigabyte RAM
Neben der (fehlenden) SSD ist auch der nur 8 Gigabyte fassende Hauptspeicher unseres Intel-PCs eine Schwachstelle, vor allem mit Blick auf die Zukunft. Dieser Makel lässt sich mit einer zusätzlichen Investition von rund 30 Euro beheben, zum Beispiel mit dem abgedruckten G.Skill Aegis RAM (abgebildet ist die 3000er-Variante).



MSI B360-A Pro
Ein besseres Mainboard bringt zwar eher wenig Performance, das (noch günstige) MSI-Brett im ATX-Format verfügt auf der anderen Seite aber über zwei zusätzliche RAM-Slots, mit dem ALC1220 über einen ordentlichen Onboard-Sound, weitere PCIe-Slots und mehr Anschlussmöglichkeiten für SATA- und USB-Laufwerke sowie Lüfter.

Netter PC, aber mit einigen schmerzlichen Schwächen


Philipp Reuther

Wenn ich ehrlich bin, ich würde dem Intel-Vierkerner einen AMD-Prozessor vorziehen. Der Ryzen 5 1400 etwa ist zwar minimal langsamer als der i3-8100, verfügt jedoch über SMT sowie ein gutes Übertaktungspotenzial. Die GTX 1060 gefällt mir hingegen gut in einem für Full HD ausgelegten Spielesystem, wobei auch hier AMD mit RX 570 oder RX 580 attraktive Angebote dagegenhält. Das größte Problem bei Intel und Nvidia ist mit derart beschränktem Budget dann auch der vergleichsweise hohe Preis: Aktuell bekommt man für 500 Euro mit Intel- und Nvidia-Hardware einfach kaum einen Spieler-PC aufgestellt, der es mit AMDs Ryzen-CPUs und deren Mittelklassegrafikkarten aufnehmen kann und dabei nicht irgendwo schmerzliche Nachteile hat. In diesem spezifischen Fall ist der Wegfall der SSD besonders bitter. Ich empfehle dringend, für eine SSD noch ein paar Euro mehr in die Hand zu nehmen. Auch der knappe Hauptspeicher ist sehr ärgerlich, das vergleichbare AMD-System ist deutlich zukunftssicherer.


WARHAMMER
CHAOSBANE™
In einer vom Krieg verwüsteten Welt bist du die letzte Hoffnung
für das Imperium der Menschheit gegen die Horden des Chaos.
Bereite dich mit einigen der mächtigsten Artefakten
der Alten Welt auf epische Schlachten vor.
PC
PS4
WARHAMMER
CHAOSBANE
16
RELEASE
04-06-2019
BIGBEN
GAMES WORKSHOP
EKO SOFTWARE
STEAM
XBOX ONE
PS4
Warhammer: Chaosbane © Copyright Games Workshop Limited 2019. Chaosbane, the Chaosbane logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Published by Bigben Interactive and developed by Eko Software. All rights reserved to their respective owners.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is also a trademark of the same company. All rights reserved.
© 2019 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.